# 

彻底攻略 幻想传说 上帝之手 圣徒的争斗

S主机WII无保留

售情报打包大集

落命奥德赛》大篇幅报道!

专访坂口博信!

PS3超值降价

49980日元

真·风神制作

TVGAME 综合情报志

DEADRISIN

# 最期待的掌机宝典



术方注量加<mark>2006</mark>

等中等不等報 掌机业界新闻大记事/终极购 实宝典/酷周边大检阅/联机 乐趣研究/问题大弟绕/秘技总 公开/游戏完全图鉴/缩水穿石 的破解/刷机&烧录完金解读

掌机经典&新作 珍藏攻略

PSP: SD高达G世纪P/怪物環人P//宏競达人2/幻想传说/死神魂之独纠别/英雄传说/死神魂之独纠别/英雄传说/空之轨迹FC/街命运的变叉点

说 空之轨迹FC/街 命运的变叉点 NDS: 最终幻想3/口装妖怪。论面终纪/纹 感思者RPG3/魔法假期 五星旋转之时/甲 电理名/应感报/马里奥篮球戏游

绝对超值价

24元

224页/大16开/全铜板纸

10月中旬火盘上市



**上帝**之手……………082

Vol.191 2006 / 20 半月刊 毎月一日/十五日出版 创刊时间1994年 定价9.8元

財画主题「铁拳 黑暗复苏 |

# 健康游戏忠告

# CONTENTS ATILEM

脑点 热点话题&独家分析	<b>○</b>
PS3日本降价的	的意义005
	008
PS3 使件取终规格解析 ··· 042	Wii硬件最终规格解析 ·····056
新作 东京游戏顺完全报道	
	彩纷呈002
SONY特报 ······004	任天堂特报006
扫荡东京展	012
合金装备4016	
恶魔猎人4020	赤钢051
剑刃风暴 百年战争024	舞动瓦里奥制造 ·······052
天剑026	超级马里奥银河 ·······053
/吊战士5······028	Wii游戏精彩集锦054
刺猬索尼克030	失落的奥德赛058
山脊赛车7032	蓝龙060
原氏 神威奏乱034	使命召唤3062
/日岡球3036	死或生极限沙滩排球2 ······064
白骑士物语······038	灵魂揺篮066
忍者外传∑ ·······039	龙如2068
PS3游戏精彩集锦······040	圣剑传说 英雄玛娜 ······070
赛尔达传说 黎明公主 ······048	圣女贞德072
以研 放额人行道&游戏研究所&厨情小	(b
幻想传说······096 上帝之手·····104	圣徒的争斗110
上帝之手104	
<b>评介</b> 游戏铁板阵&电玩铁板烧	
幻想传说080	BLOOD+***********083
山脊赛车2081	落水狗084
山月双十2	/ロバッツ 004

### 副政 固定栏目&特色专栏

THE TAXABLE PROPERTY OF THE PR	
B 美族的家	086
·境医器	092
<b>2</b> 哥热线	093
F作游戏发售表	
直獎	120

## 招聘信息

■ 编辑拍聘要求 1、精通日文(一级者优先); 2、了解游戏历史及文化; 3、智创意, 能策划 专题: 4、文笔流畅、思想活跃; 6、能加班熬夜 ■ 美編相轉要求: 1、熟练掌握苹果机。精通 Photoshop与Freehand; 2、有至少一年的杂志 排版经验, 了解书刊制作规则, 能够适应非常 复杂的版面设计与制作, 3、热爱美术设计, 接 受过系统的美术教育: 4、了解电视游戏者优先; 5、能加班熱夜 ■ 段榮福時要求: 1、熟悉各 种视频制作软件, 2、精通3D动面制作, 3、有视 频制作经验优先: 4、熟悉电子游戏 请将个人简历(写译细、开说明自己的强项)及

经验,请附带制作过的杂志祥稿)发至 地址:北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收 的编: 100011 容询电话: 010-64472187 电子简历及作品请发至: yp@vgame.cn

國主办单位,中国电子学会 國主管单位,中國科学技术协会 團位长,李志武 国编辑出版。《电子游戏软件》杂志社 理总施, 普高星 国副总局,杨帆 围执行主席:杨何来 國泰任施設,知中林/ 競椅宁丹市 ■美术总监;邓凌华 ■联系地址:北京61-66信辞 ■邮政编码:100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■电子邮件:vgame⊕public.bta.net.cn ■传真:010-64472184 圖部斯电话,010-64472177/64472180 圖广告电话,010-64472187 圖广告联系:孫帆 圖广告电影:adv@vgame.cn 圖印刷:北京乾沣卯尉有珠公司 圖订阅:全寓各地部局 圖因內刊号:CN11-3505/TP 國國際刊号: ISSN 1006-5032 國館发代号: 82-648 國广告许可: 京西工商广学0055号 國法律顾问: 然岩 北京康达律師事务所 國官方主页: www.vgame.cn 國官方论坛: www.magiczone.cn















# Madia E

午990年诞生的东京电讯服务中 年期来了它10回分单日。而次业性费用 游戏机之间的真正较量由由各个年的东京。 电影 新沙代、"为主国。这预示, 开宣布一个电乐部时候的相信。不过起来, 开宣布一个电乐部时候的相信。不过起来, 当一面的最后一年。从2000年刊命,京原 经上海的企业。 (国际均等编码上等),其根土的大丰等全 融合推成、电影、动度等多项内容。包 融合推成、电影、动度等多项内容。包 处 独分争为了中心的东西还是原身是高

# 规模感大的最后展出

上了圆满的句号

自1996年首次开展以来,东京电玩展 的规模基本呈现出了逐年邀增的趋势。本 次限会体然在于叶喜环展览中心召开,展 出场地占据了该展览中心的8个展览太厅。 有140多家企业在1700多个展台上展示他 们的产品,比去年还多了10家公司和300 多个展台,而第一天的参观人数为3万9千 人,比上属多出了3千多人,因为第一天 是媒体和业内的开放日,可见本次展会也 多到人数性和业内的关注,而最终二天的 参到人数更超过了19万,如此盛大的展出 投模将是东京电玩展生上最大的一次。

该次聚会上跌了排海量太坝與解合的 茶尼、还有SQLARE ENIX KONAMI, 在APCOM等多家日本的著名游戏厂商品 展、剪提展会主办力ESSAR, 这次2006 东海外宽沙司参加、即便有前效为了 Xbox300的日本市场而高车战,但也是 以日本模数的最大多加的,与今年11上的 三大次定代主机对社的局面有所不同的 基本资油度工产更好的编码的。

在所有的展 位中,常尼右锯了面积 数 因此本次素已特别运动,自11日PS3即将首 数 因此本次素已特别运动。数 60 实机到展会现场,而不是像63那样拿开发 机素代替,并且现场有大量价53游戏可 供试玩。因此超大的展厅是十分有必要 的,在来尼层厅的一旁则是PS家族最重

要的依保置友SOUARE ENIX、他们的展厅 面积同样十分成大,本次SE的主打游戏 基本是围绕着最长幻想系列的诸者作品。 另外,在同一展厅内还有CAPCOM。 KONAMI、SEOA, BANADI NAMCO等日本 一线游戏厂商,从参展符音来看。常尼 所处依据厅应该是最级引参观者很球的 一个独方了。

# 微软的展前发布会

北京时间/0日下午1点左右,概载在 位于东京湾谷的Conden Towa 加自召开了 TGS 2006份最新新闻发布底。会上公布的 消息有,Xbox 3000份放作系统在秋季进行 按疑后,画版是非可以达到1000°。另 外还展示了《华蓬的奥德春》、《蓝龙》 《托森生》分准即建27 等重整级效, 精稳定了《蓝龙》和《托或生沙淮相球2》

本次的展前会议由日本微软Xbox360 事业部部长泉水敬主持。一开始泉水先生 简单地分析了Xbox360在日本的形势,表 示微软目前以扩大日本Xbox360的玩家群

体为主要列针,并必备了自己技工条约市 等級新刊制,进行会名为"Dor Garre, Dor Croice, Dor Live" 其中 "Garra"。 技術像软件在年内于日本推出100页等。 (包括Aire Accessing),而"Orbica" "现是指制户在使用Woot Live" 對此 排像软件上 一部度化如Cive 可能 主义间接着更多的进行会定。 泉木敬 主义间接着更多的进行会定。 泉木敬 生态主要形成。

随后泉水银开始介细之前已经推进过 的由本况0xx 3004私心震差较的具体信息, 连套装售的728000日元,用调酬送《世界 市头赛车3》和《九十九章》 预定在今 年11月2日发售。另外微软还正式碘认了 20xx Live用数的混像头也搀在日本发售。 套装内容与北美地区的版本基本一样,但 括一个月的负责双2xx Live全级负点卡和一 级(Uno)游戏、该套装售价2x00日元。

另外还有曾经传言不会在亚洲发售的

同样预定在11月2日发售。





















Xbox360专用的HD DVD播放器也将于11月 22日在日本发售、售价为20790日元。微 软还在会上演示了用HD DVD实际播放的精

随后、微软娱乐部门副总裁彼德·摩 尔上台演讲。在演讲中, 他一再强调对日 本和亚洲市场的重视、本次公布的100款 游戏中将有50款完全是Xbox360独占的作 品,微软还将计划在印度和南非发售 sharifill,这样全球就将有32个国家和地 区拥有360的业务。接下来、被德·摩尔 介绍几款Live Anywhere和Xbox Live Arcade 的游戏、其中不乏《魂斗罗》、《功

《吃豆》等经典作品 之后,发布会进入了高潮,泉水敬再 次登台、不仅带来了Xbox360上大家最为 关心的《PES06》、《失落的星球》、《蓝 龙》、《死或生沙滩排球2》等几款重量级 游戏的最新影像,并且终于公布了《死或 生沙滩排球2》的发售日和售价。美服将 至11月15日发售,日版将于11月22日发 售,售价分别为79美元和9240日元。最后。 级口牌信制作的《蓝龙》和《失落的寒德 赛》也终于登场了,并由他亲自为到场的 观众进行演示。演示结束之后、《蓝龙》 的发售日也得到了公布, 为今年的12月7 日、售价7140日元、并且将推出蓝龙摇装 版Xbox360, 售价29800日元。

# 久多良木健的主题

SCE社长久多良木健于9月22日东京 电玩展开幕的第一天进行了主题演讲。本 的发布信息,并解答一些业界近期的疑 惑。结果没想到久多良木健在演讲中公布 了一个令人吃惊的消息,他在会上正式 宣布20GB款式PS3主机的定价下降9820日 元,并将配备HDMI数字影音端子。

SCE于5月E3展的展前发表会宣布PS3 主机将推出两种版本、以及曰美欧等地的 上市日期与价格, 其中价格较为低廉的 20GB款式PS3将不具备读卡器。Wi-Fi无\_ 线网络与HDMI数字影音端子。由于两版本 PS3主机的价格相较于其它竞争平台来说 明显高出许多,且20GB款式PS3缺少HDMI 端子,因此这款原本针对游戏玩家所规划 的平价版主机,在大多数市场调查中都未 能获得消费者的青睐

为了固守既有的玩家族群、并解决 20GB款式PS3不受青睐的困境。SCE终于 改变了最初的设计理念,将日本地区20GB 款式PS3的定价由原本的59800日元 (未 税) 。调除为49980日元 (未税) 。相差 9820日元、降幅约16 %、同时并将配备 原本所没有的 HDMI 端子。不过这一改变 仅限于日本地区的20GB版, 60GB的价格

经过本次的价格与规格调 20GB版本的PS3立刻显得非常有影

买的价值。索尼选在几乎最后一刻才 公布这个消息,也是给了微软和任天 堂不小的"惊喜",可惜的是。这种 超值装"数量非常少、势必会成为 玩家们争相抢购的焦点

自索尼公布这一令人兴奋的消息 东京电玩展的序幕正式拉开了 本次以PS3为重心的展会将会为全球的 玩家带来持续三天的难忘经历







2006年9月22日,株式会社SONY Computer Entertainment的代表取締役社长養集团CEO久多 身术健在太陽东京游戏房中举办的基调讲演后的 新闻发布会上突然宣布。PlayStation3的20GB硬盘 問捆版价格调整为49980日元(含税),比E3之后 盘前景未卜以及受人诟病的取消震动功能的手柄 宣布的价格低了1万日元。

Expo ) 举行之后、SCEI宣布20G版本PS3的规格 是不含HDMI端子的,但是在22日的发布会上, 久多自木健向外界证实, 20GB版的PS3主机不但 价格下调,而且追加了原先没有的HDMI端子功 前高出不少。

不尽等, 其价不复廉"的PS3等然又成为具有音 争力的机种。

在这之前。PS3的利空消息一直不断,包括 20G版的高价格与低性能, 首爱主机台数偏少 (日本10万、北美40万、欧洲延期)、蓝光光 等等,使许多玩家一度认为PS3将不再具备竞争 在2005年5月E3 (Electronic Entertainment 实力。但是这次降价事件之后,局势出现了微妙 的变化。带有蓝光播放器功能的PS3价格在 50000日元以下,而且加上了HDMI端子,这样 一来PS3的价格与功能相比,其竞争力显然比以

# PS的前两代主机能够在激烈残酷的竞争中取

得胜利的秘诀并不完全在于机能的强劲或者拓展 功能的多样化, 众多软件商的全力支持是富不开 的。目前宣布的作品中, 大部分是已经在以前的 平台上发售过、形成系列的作品。这次宣布为PS3 制作游戏的厂家依然很多,参展阵容相当华丽。 "次世代画面"与"HD输出"成为这一代游戏的 特色。有PS3的机能做保证,TGS上展出的游戏画 面自然也具有相当高的素质。至于软件的价格问 额、虽然没有官方信息,但是一些同站已经开始 预售软件。定价在74.99美元(约合人民币600元)。

# 是因为价格过高顺应局势不得已而为。 还是蓄谋已久如期发动的缓兵之计?

真便宣和Sony真厚通"的印象,从而能够在PS3前

值得注意的是,素尼这次宣布调价是在微软正 式公开了Xbox360用HD DVD配件日本价格之后做出 Xbox360制定了多种应对策略。而调整简版PS3的 价格,正是针对Xbox360Core版本降价和19900日

还很难说。道理很简单,在日本,家尼的Fans占与 当大多数、PS原生机的首发一般都不会太难看。 面,也就是说,无论简版PS3是否降价,玩家都很 难买到。对于一款无法买到的紧缺产品来说,降价 是一种态怪的策略,对当前销售不会起到任何推动



即使是对发达国家的玩家来讲也不是很便宜的价格。 但是随着技术的遗步。PS3游戏的开发成本与蓝光的 生产成本都会降低,到时候会有什么样的变化,就不 得而知了。

## 建立次世代的游戏世界

在与日经BP的浅见盲树对该时,久多良木提出"要 用PS3开创次世代的娱乐形式"。作为PS3工程的总设 计师,久多良木的构想是建立以PS3为主导的电子娱乐 产业世界。

久名自木匠从PS时代开始就一直提倡"无论是谁 都要走革新之路"。他在讲话中表示,PlayStation的发 展超越了PC游戏的樊篱。使人们接受到"由电脑科技 带来的单纯的享受"。这一享受的具体形式就是即将发 售的PS3, 他表示, "希望在2个月之后(主机发售近1 个月以后〕可以给用户带来快乐。

久多良木对于游戏网络化的趋势,认为"网络就是 从一端(中断)到另外一端(服务器)的交流过程"。 随着游戏网络化的着及和硬件水平的提高, 玩家可以更 轻松自由地来往干服务器之间,在游戏时进行交流。

如果真是这样的话,游戏又会有什么改变呢? 久多 良木氏说、《GT赛车》等作品的制作人正在新游戏的 开发中对数据进行繁复的调整工作。PS3的硬盘使游戏 的数据的存储更加丰富, 在赛车的时候, 玩家可以将自 己周围的背景都设计到游戏中、让自己的世界与游戏世 界交叉,这样的幻想并不是空谈,这种类似"哆咐A梦的 万能门"一般的奇幻效果可以在未来的世界中实现。久 多良木氏认为, 电子游戏界的任务, 是"娱乐玩家", 这一个方向是始终不变的。

将数据存储在服务器中,用户将PS3模拟其他机 种的游戏,这个话题说到实质,变成了"如何运行PS2 与PS1等的软件"的问题。除了以前PS系的软件外、 压缩也可以从服务器下数SEGA Mega Drive的游戏。另



路出现的。 露以后玩家 的推进。 会在像游戏专卖店中试玩一

样。在网络上下载游戏的试 质额。这也是为了加强游戏 的宣传工作, 使每个住户的 电视机都像是SCE的宣传机器 一样。而专卖店则提出可以 提供有偿下载的服务, 就像 街机厅一样收费。

最后,久多良木氏宣布:

"在过去固定媒体时代,人们从 来没有考虑过的现场娱乐的时代 即将到来。今后10年的游戏将比 过去10年更加有趣。

2000年, 当PS2发售的时候其 宣布支持DVD播放功能,一时间在 日本带动了DVD影碟的销量。SONY 也被人们认为是促进DVD普及的推 动者之一。虽然说DVD的普及是一 个不可阻挡的趋势,但是PS2的影 响(尤其在日本)毕竟是不可忽

家用机种也都在不同程度上支持了DVD播放地方功能

(NGC-Q, Xbox, Xbox360) 。 游戏机的多用途和多媒体化从32位机时代开始就 一實在开发者的努力下进行着(如SS和3DO的视频解 压卡以及PS的5903型支持Video-CD),但是因为当 时的主机机能有限, 而正规的高清晰影碟格式又没有 成型,所以游戏机和影碟机的正式结合是从PS2时代 开始的。但是到了下一个游戏时代,新的游戏机是继 续支持已经成熟的DVD光盘,还是支持新的存储媒 体,成为大家关注的一个问题。目前HD DVD和Blue Ray ( 蓝光光盘 ) 两者都还没有发展成熟, 这时候支 持哪一种媒体都有比较大的风险。所以Xbox360才使 用了DVD-9作为游戏载体。再外挂HD-DVD的播放 器。PS3为了保证游戏的画面和综合品质,特意将Blue Ray作为游戏载体,此外也有扶檀蓝光作为新一带主 流影像载体的意图。据可靠消息、Square-Enix准备 将原先制作成DVD的《最终幻想7 少年归来》(Final Fantasy VII Advent Children ) 重新制作成追加新镜头 其他厂家的 的导演剪辑版,并且以超高清晰的Blue Ray Video形式 授权、那么 发售。联想到PS3上FF13开发计划,这种计划无疑是 也会有其他 在SONY默许下进行的。PS3在未来能不能使蓝光光盘 机种的模拟 成为主流视频载体,目前仍然是未知数。但是有一点

是确定的,假如PS3能够在全世界流行。那么蓝光影

另外久 碟的普及应该 多良木也透 会受到相当大





PS3的机能用来模构病器DNA的分 子结构,这是它的额外用途? 两种不同的PS3主机都将推出。采

PLAYITATION S SHOWN THE PARTY

视的。在DVD-Video成为家用影视 PS3在TGS上获得叫好声一片,但是依然有许多玩家表示不满。最受人指责的 产品的主流格式之后、后来推出的 当然是取消了震动功能、采用鸡肋的"六轴操作"技术的手柄。

PS3主机的发售日期确定在2006年11月11日, 20G 硬盘的同捆版价格为49980日元、比PS、PS2当初新发 售的时候要贵10180日元。HDMI端子为标准配置。从 目前得到的消息来看,SCE预计在日本首发10万、北美 40万的出货计划仍然没有改变。现在的时段距离发售日 还有一个来月的时间,在这一个月中会有什么样的新情

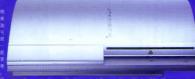
	道。我们将一起继续关	注这台机能制
强劲的主机在日本	和海外市场的表现。	
PS3技定复售的部分游戏		
中文语名	日 (第)文原名	制作厂商
GTMSHD	Gran Turismo HD	SCE
大众高尔夫5(整称)	みんなのゴルフ5	SCE
源氏 持威奏乱	遊民 時威者乱	SCE
审判之胜	The Eve of Judgment	SCE
拉魔	War Hawk	SCE
反抗 人类没等之日	Resistance Fall of Man	SCE
32	FLOW	SCE
FIREK	F1 Championship	SCE
天剑	Heavenly Sword	SCE
歌稿者	LAIR	SCE
怪物王国 未知管理	Monster Kingdom	SCE
-0039113	Unknown Realms	-
利望风暴 百年战争	Blade Storm 首年战争	KOEI
取合物性	Fatal Inertia	KOEI
合金装备 索利提4	Metal Gear Solid 4	KONAMI
实况力量排动	実況パワフル野球	KONAMI
暴雷格子体示影全国大会	麻雀格斗Club 全個大会	KONAMI
恶魔指人4	Devil May Cry 4	CAPCOM
生化危机5	Bio Hazard 6	CAPCOM
VRM:25	Virtua Fighter 5	SEGA
刺猬象尼克	Soric the Hedgehog	SEGA
VRR383	Power Smash 3	SEGA
最終幻想13	Final Fantasy XIII	Square-Eno
山肾赛车7	Ridge Racer 7	BANDAI
		NAMCO
机动战士高达 目标概定	Mobile Suit Gundam	BANDAI
	Target in Sight	NAMCO
器甲核心4	Armored Core 4	FROMSOFT
魔等奇英	Enchant Arm	FROMSOFT
息者外传Sigma	Ninja Gaiden E	TECMO
彩虹6号 雅城风云	Reinbow Six Veges	UBI
铁路景经者	Rail Fan	音乐馆
灣岸午夜赛车	湾岸ミッドナイト	元代
福品飞车 碳化	Need for Speed Carbon	EA

的用户产生影响,使他们保持对主机的信

在有效压制HD DVD的同时,也会给其他硬 ·对蓝光播放机的制造商、尤其是廉价通 图由于不清楚PS310货将设验多久, 其他

坚持到几时。因此, 索尼如何协调好、处 理好这个联盟内部的关系非常重要

再赚回来。但如果PS3真的成为了一台号 本销售的蓝光播放机、游戏销售不振、原 么如何解决前期的巨额亏损、如何让常 F的财报变得更为好看,对索尼来说也是 具有相当的难度。之所以这次索尼仅仅宣 如果一旦全部简配主机构跌价。那么在呈



两度卫冕王者雄风能否继续占鰲头 绝佳画面超大阵容似与当初无差异





# -让每个家庭都要拥有一台Wii

# 主机相关资料一举公开

任天堂株式会社在幕张会展中心展开的以"Wii Preview"为主题的发表会上,正式公布了其下一代 家用主机Wi在日本地区的正式发售日期、日本地区的 正式价格以及一些最新被公开出来的搭载机能。

相信在这次的"Wi Praview" 是表金之前大家故 已经知道了,Winfe正式发音识别是今年12月2日星期 六,他各为5500日元,与主机同时发音的游戏方面 包括任天堂自己开发的4款游戏,公计16款游戏与主机同时发 像。跟日年平月两定发给的游戏,对 最,跟日年平月两定发给的游戏,并有14家伙中俱应 商的会计27款游戏之多,可以说软件再客比较强大。

按照任天堂在发布会上的意思,会根据软件的情况与特性灵活广泛地指定软件的价格。以在会场上发表的任天堂游戏为例、(Wa体育)和《新鲜的Wii》

是4800日元,《魏縣瓦里奧制造》是5800日元。《春 尔达传说·黎明公主》是6800日元。软件外包装与 DVD使用了同样规格的包装套。这应该是考虑了与其 他媒体的整合性之后做出的结果吧。

## 阵容强大的软件数量

关于"Wi Channal"有些不像快速家上的游戏 机这种说法,岩田郡在发布台上对这个问题专门进行 了解释。"银天启汕Vin",使用它那去去各样的结构的 能。并且在同一个某样一些维修轻松进行传统的游 次。故好像大家天使用的电视和影样,激戏他也 该中城自身的衰竭。看来Winala和用一种与其他公司 完全不同的方式说人干家万产,目标就是相下家庭都 条件制作一位,而它的发生已经是还有能剪了。

与Wii同时发售的软件作品一共有来自10家厂商 的16款游戏,并且在年内一共会发售来自14家厂商的 合计27款游戏,数量很是惊人。发售日离年混短短不 到一个月,也就是说每周都会有大量的Wii新作摆在店 面上销售。

## 止你家里的电视增加一个频道 岩田聯先生在发表会上表示,为了能够达到"每

岩田聪先生在发表会上表示,为了能够达到"每 天都能打开游戏机的电源"这个目的,We被搭载了许 许多多新奇的点子,并对这些新机能开始进行解说。

首先介绍的是"Wi Channel"。Wii内藏了512MB 69闪存,在这个存储区里搭载了各种软件,在Wilb动 之后立刻就可以使用"Wii Channel"了。岩田聪对于 这个"立刻就能快乐"反复强调,演讲时候反复提及 "启动之后立刻就能快乐"类似这样的话。

提岩田聊说,Wil的基本概念的其中之一般是"可 以使良机的原造物》一个"当起动" Wil Channel" 时内藏故作年龄表示出来,如果这时有游戏政件被安 装在驱动题中的话,这款游戏也将被表现为菜单的一 部分。任天漱已全启动场面面时如果形成,275款件。 (68A和软件或是测察工具软件的还会会被表示出

中文译名	日文原名	厂商
超执刀NEO	総执刀カド	ATLUS
	クケウスNEO	
鬼横茂	Elebits	KONAMI
街道进汽 骨牌效应	街クルドミノ	SUCCESS
巨虫魔岛	Necro-Nesia	SPIKE
超级猴子球	スーパーモンキーボ	SEGA
快乐聚会大集合	-ルウキウキバーティー大集合	
Swing Golf Panya	スイングゴルフ パンヤ	TECMO
飞舞之岛	Wing Island	HUDSON
KORORINPA	コロリンパ	HUDSON
SD高达革命 (製定)	SDガンダム	BANDAJ-NAMCC
	REVOLUTION (智定)	
祭典游戏达人	線日の达人	BAMDAI-NAMCO
电子流物 闪亮大总统	たまごつちのピカビ	BANDAI-NAMCC
	カだいと-りょ-!	
赤铜	レッドスティール	UBI
Wilth	Wi Sports	任天堂
跳跳瓦里奥制造	おどるメイドインワリオ	任天宣
赛尔达传说 學明公主	ゼルダの性災	任天堂
	トワイライトプリンセス	
BEBE (SVVI)	はじめてのWi	任天常



# 希望大家把Wii像电视机那样每天起动 家庭每个成员都能感受它的魅力

任天室在游戏业界是一樣常青鄉 也是一 个奇迹、不论是作为懷作厂商还是游戏开设商。 任天室观鸿的版稿都是或其精煌的。案用主机失同 面。在经历了最初两代的原始和之后两代的失利 五后,其籍新组的主机例以后是和传统的章似 主机有了比较明显的区别。那么。这款之前蒙似 "革命"作为开发代号的新主机》则到底是靠求 着什么样的现象。

在发表会上岩田聪表示。任天堂这些年来的 方向性非常明确。对于如何应对"游戏偏离"这 种现象也想出了一定的办法。答案就是采用了触 搜屏,双画面的任天堂OS 并且在20个月内突破 了1000万台的销量。用实际行动充分证明了自己 前进方句的正确性。

者田能在一边展示任天堂DS的硬件、软件的 新色编码原动,开始了对于日本的游戏市场近日 林的编码是源分式的方向经常的设明。"短短一 本的游戏市场就发生了戏剧性的变化"。之后能 水石的游戏用场级发生了戏剧性的变化"。之后能 或相。这些家庭的传统游戏用户在2、29%。8人



要。新士和大概是秦老了这些深入人心的设计。在"Wii Channel"中将会以更为出色的方式表现出来。

接下来进行说明的是在"照片频道"中享受照片的乐 線。从Wii的面預备的SD卡的插槽中装载在数码照相机中摄 下的数据,启动"照片频道"即可显示各种照片数据。岩田聪 表示"利用游戏机强力的图像功能可以办到各种各样的 事"是其魅力所在。通过Wii的控制器可以进行直感操作。被 粘贴的照片也可以通过操纵器进行回转。通过操纵器与显 示设备的远近控制照片的扩大以及缩小。

在本体前面插上SD记忆卡的话便可以读取照片。不仅 仅能将照片缩小至米粒般大小、一口气预览大量照片,也可 以设置幻灯片按照自定的顺序循环播放。部片也可以进行加 工,还可以利用直感操作控制照片的旋转或者放大缩小。

# 己制作篇

在 "Wil Channel" 中有一个可以自己制作登陆肖像画 的"肖像画领道",被命名为"Mii"。可以用于自己的化 身形象,而且还可以用在游戏的角色中。岩田聪先生在湾 示中就把自己的数据粘贴到游戏中表示,与硬件同时发售 的(Wii体育)也可以搭載这个机能。相关的设定相当的细 致,只凭这个机能就能在很长的时间内享受快乐。

由于准备了相当数量的插件。 所以也支持扩大缩小功能,相 当的有意思。这些画出来的肖 像函数据是能够在游戏中使用 的。在发表会上就使用了岩田 愿的肖像画并将其用到了游戏 当中,在因特网上可以在个人 主页上用这些肖像画作为自己 的化身。当然,这些东西是可 以被记录在记忆体当中, 携带 着拿到朋友家去的。发表会后 华登场的专务取缔役宫本茂也 说, "长久以来一直想做的一 件事现在实现了",给人留下 了很深的印象。不是用镜头拍 摄, 而是自己制作首像系, 很像任天堂的风格。

"Wil Channel" 中还包括 "夫气频谱"和 "新闻频谱", 汶爾感功能是以鄉條连接互際

便携式游戏机用户虽然之前只有在2.0人 左右 但任天堂DS使得用户达到了3.0. 创下这 次调查的记录,这次调查充分说明了任天堂DS 大受好评的原因。而且任天堂准备在Wii的销售 中也沿用这种策略来增加每一个家庭中的潜在

不过岩田聪也提到了"如果与任天堂DS使用 戏机。所以可能不会像任天堂DS那样要欢迎。 而理由则是 任天堂DS是便携类掌机,所以 可以边走边玩,传递给亲友们那份快乐。无论 我们如何宣传可能都起不到多大的效果。但是 所以才会这么大受欢迎。但是Wii可不能拿着到

阿为前提的服务。在"天气频道"中如果登录了自 己居住场所信息的话,就会时常下载最新的天气情 报,在启动的时候便会显示这个地域的天气情况。 如果输入自身的住处,便会按照地域自动判断表示 出来的情报。就像"Google Earth"那样,我们可 以确认全世界的天气情报,而且是免费的。

"新闻频道" 也是用同样的道理获得最新的数 据。这个频道与一个有趣的地球仪连动, 比如说如 果要看天气咨询, 这地球位便会转来转去都看到世 界各地的天气情况。而最新闻时,这件新闻的情报 发信地便会从文字记载处直接跳转到地球仪上面所 对应的位置。而且还有新闻的发信地可以在地球仪 上面显示出来的有趣功能。同样是免费的。这样有 舞的设计,可能正像岩田取所说的,"充分发挥了 制作游戏的经验\*

"互联网频道" 是使用Opera Software享受互联网 快乐的机能,对应Flash及各种有趣的内容。岩田聪说: "虽然以往能够使用互联网的STB都没能成功。但还是希 望大家能够在电视上用互联网界技旅行目的地或者是进行 轻松的咨询。"这些基本功能都靠Opera的浏览器实现, 普及方面,Wii发售后直到2007年6月底为止都会提供免 费的下载。

点击Wii Channel的右下书信模样的图标便能够使用 留言板机能。在日历上也有相关链接, 作为数据被积累起 来。如果在连接互联网的环境下,不仅能够收到从任天堂 发来的各种信息、环能像任天堂DS那样与好友引责中的 人们共享信息。在这里贴上照片的话即使远隔万里也能够 看到它们。

# **ŒWii**L

Wi Channel中, 可以通过 "Virtual Console" ( 療物主 机)下载以前发售过了的老游戏玩。关于Virtual Console。 提供游戏的厂商目前有24个。就像表明的那样,FC、SFC、 NINTENDO64、以及MEGA DRIVE和PC-Engine的软件被 依次提供。关于下载价格、FC软件大概是500日元左右、

SFC软件则是800日元左右、 NINTENDO64软件大概在1000日元 上下, MEGA DRIVE和PC-Engine的 软件价格应该会用这个作为基准。 结算用"Wii点数"的方式来进行。 用预付卡或信用卡购买的Wii点数在 本体上进行付费便可以购买。

Wii点数的预付卡葡萄有1000 日元、3000日元、5000日元三个 种类。Virtual Console提供的老游 戏只能用传统控制手柄(1800日 元,单独贩卖)来进行游戏,所以 在预付卡发售最初、传统游戏手柄 会和5000日元面值的预付卡捆绑

"Virtual Console" 的便利性意 常吸引人。由于没有任何实体游戏 库存, 既不会出现全部实完玩家买 不到,也不会出现数量过剩。对于 游戏贩卖者以及游戏买家都是一件 非常方便的事情。某种意义上、与 移动电话购买物品是一个性质。

针对这一理念加入了许多区别于传统主机创意

# Wii的日版主机定价

Wii售价为25000日元。 约合人民币不到2000 元,尽管这个价格比之 前业内预测的19800日 元贵了不少, 但与其他 两台次世代新主机比较 起来, Wii在价格上的 优势还是非常明显的。



# 新主机的最终发售日

日版中机确定是在今年 12月2日星期六发售。 美版主机则是在稍早-些的11月19日,之所以 美版会先于日版发售, 是因为美国方面由于11 月底感恩节的原因会提 前进入黄金销售档期。



# 美日版主机的不同

日版Wii的价格是25000 日元, 美版的价格则是 249.99美元, 美版主机 的定价实际上比日版要 高出约5580日元,不过 由于美版Wii会随机附 赠一款(Wii体育), 所以实际价格差不多。



# Wii的软件售价

据悉,Wil上的软件将采 用开放式的定价方案, 例如《Wii体育》是 4800日元, 《瓦里奥制 造》是5800日元、《赛 尔达传说・黎明公主》 是6800日元, 美版"春 尔达"是49.99美元。



# 虚拟游戏下载价格

Wii上可以玩到的虚拟 游戏的价格也会有所区 别 FC游戏每款600日 元, SFC游戏每款800 日元, N64游戏每款 1000日元, 年底前预定 提供30款,之后每月增 加10款。







# 丑媳妇终变也是要见公婆的!

就硬件性能和目前的第三方支持力度等各方面来 考量,任天堂的次世代家用主机Wife之其他两款硬件 确实只能算是不起跟的丑小鸭。虽然任社对其所谓误 乐新理念不遗余力地鼓吹让人们吊足了胃口, 但Wife 然充满了未知的神秘色彩、价格、发售日期、硬件性能 以及第三方支持力度……全世界的目光聚焦在了2006 华9月14日午后在东京都举行的"WilProsew",任天堂 终于在这次发表会上亮出底牌。

# Game for family:

如果以事后的外界反响来衡量发表会的宣传 效果, "Wii Preview" 显然不能算是成功的。由 于公布的Wii正式价格高于市场预期和并没有足够 市场影响力的第三方超大作发表、数月来一直高 歌琴讲的任天常殿价因此穿然到东, 一周内整整 跌落了将近7%。再结合此后不久微软和索尼两阵 营接踵而至的一系列针对性大动作, 先前在游戏 列和SEGA (VR战士) 系列等 业界呈现异样亢奋状态的任天堂复辟论调逐渐开 始降温、次世代家用主机大战的局势似乎再度陷 干补钢涂集的胶着状态。

NDS的空前輝煙使得任天堂新掌门岩田聪近 期风光一时无偏。他在"Wii Preview"进行主题 为"和Wii一起开始新生活吧"的演讲中,自然而 然的再次罗列NDS的耀眼战绩作为开场白。岩田 氏通过剖析NDS和Touch Generations游戏系列的 市场推移状况来证明了扩大游戏人口的必要性和 可行性,他也清醒认识到家用主机和携带主机存 在的差异性,由于家用主机必须使用电视机进行 是这样的偏见使得曾经欣欣向 游戏,无法像携带主机那样随时随地进行娱乐, 荣的街机产业一度走进了死胡 因此实现口耳相传的宣传效应难度要大得多、岩 同。-SEGA等厂商编定思编之会 田縣认为NDS的成功并不代表Win能够同样取得成 开始转换经营思路,通过各种 功,任天堂会努力进行全新的尝试和探索。岩田 途径 把普通 玩家 (LIGHT 聪再一次强调Wii是秉承着"不同年龄和性别,是 USER ) 乃至过去从未接触游 否玩过游戏,任何人都能够轻松上手"的理念进 戏的初心者(NO USER)吸 行规划设计的, 基最终目标就是增加家庭中游戏 引入街机厅。街机产业巨头 人口的数量。从岩田貌似从容不迫的言谈举止 SEGA过去一直以硬派风格著

大转型并非海光目的的抑宝赌博。显然经过了详 尽图密市场调查才做出的决定。

"我们不是在和微软或是索尼竞争,我们害 (Satoru Iwata) 如是说。他山之石可以攻玉、或许 忧患并非来自于索尼和微软等对手的竞争压力。 场,若干著名厂商出品的运动和FPS类游戏占据了 操作方式,SEGA更大胆采用触摸屏和IC卡片系统 大多数的销售份额, 寡占化和游戏种类单一化的 等设置了诸如智力问答和卡片对战等游戏机台, 趋势正日趋严重),岩田聪等新经营层显然从 人们只需要轻松触摸屏幕就可以进行智力问答类 SEGA在街机产业起死回生的活剧中领悟到了突 围而出的突破口。近期,东京电视台的 WBS頻谱(World Business Satellite)制作 了名为 "Game for family" 的专题节 目, 该专题通过分析日本街机游戏产业 起死回生的案例证明了扩大游戏用户层 的必要性。上世纪90年代初期, CAPCOM〈超级街头霸王〉系 超大作的流行使得日本街 机业达到了巅峰状态, 然而隨之而来的消费层 核心化现象导致了该产 业焦速衰落, 许多曾经风 云一时的厂商因经营困难而 纷纷宣布退出市场。如果用 惯性的经营思维来考虑,街 机厅通常被视为核心玩家聚集 的场所 ( CORE USER ), 也正

普通玩家乃至低幼儿童趣味的混繫格调,降低了 消费者的警戒心理。过去一直只注重开发 (Daytona USA)和(VR战士)等硬派风格游戏 怕的是玩家不喜欢游戏。"一任天堂社长岩田聪 的SEGA也开始制作一些不强调动作要素的街机作 品、〈甲虫王者〉、〈时尚魔女〉和〈三国志大 也可算是英雄所见略同,任天堂一直以来最大的 战)等卡片对战游戏的大流行使得该社得以重塑 昔日之辉煌。与此同时,KONAMI和INAMCO等也 而是不断流失的游戏人口造成的市场萎缩现象(笔)分别利用跌器机和太鼓等全新道具吸引了大批年 者注:或许有人会用PS2全球出荷一亿台的数据来 轻玩家。如果说通过改善营业场所的内部环境以 嘲笑任天堂市场危机论的杞人忧天,但是正如 重新营造氛围仅仅是努力的第一步,那么游戏操 ATARI创始人诺兰·布什耐尔去年秋在日本大阪的 作方式的多样化和低门槛化才是革新的关键。除 专题演讲中所谈到的;即便在相对繁荣的歌美市 了类似NAMCO (太鼓的达人) 这样新形态的实感

> 游戏,无须再顾忌复杂的操作方式。《三国志大 战》的高度战略性吸引了许多过去因并不 擅长动作游戏而对街机厅望而生畏的青 年人, 〈甲虫王者〉及其一系列跟风模 仿作品更是让大群低年龄小学生趋之 若警。街机游戏的降低门槛并没有如许 多悲观者预言的那样令传统游戏崩溃消 亡,统计数据清楚显示类似(铁拳5)和 (罪恶克里XX)等CU向游戏的投币率比前 作有了明显提高,人群基数的扩大必然带 动整体市场的成长。日本街机游戏

> > 产业经历了长达八年的大衰退 后,从2002年起开始稳步回 升, 正是由于青年白领、家庭 生妇和中小学生等新规用户群体 的成功导入才促进了成长。WBS 频道的专题同时也报道了时下如 火如茶的NDS大流行现象,从多 方位佐证了吸引LIGHT USER对 于扩大市场的重要性。

任天堂在携带游戏领域推 动的驿后革命可以算是不断配 酿中的游戏产业大变革的第二 波浪潮。该社的大胆尝试促 使NDS主机获得了巨大的成 功, 仅以目前所涌现的百 万大作数量分析, 该主机 在日本本土的成就已经

起过了过去历代携带游戏主机,其来 来的发展前景将更加广阔。对于市场的 6 导和驾驭能力,任天堂显然比 SEGA、KONAMI樂更胜一等, NDS的 市场推广计划不但借鉴街机游戏产业变 革的成功经验,同时也吸取了变革过程 中的 些挫折教训,使得该商品的市场 生命力更加持久。许多业界人士普经怀 接 (成人脑力锻炼)不过是昙花一现。 昔日KONAMI的音乐游戏系列也曾经引发 7.卷仰的社会现象, 但是由于该社无节制 地侧泽而海, 短时间内推出数十以计的相 笑商品 (美他厂商的跟风模仿作品元子)

其内」,结果音乐游戏大流行风潮不过 年多时间便成过眼云烟。 (成人腕力锻炼) 为代表的Touch Generations系体闭小品 虽然不断在创造商业奇迹、股鉴于前的 任天堂并没有利令智昏的大量投入市场, 相反不断调整休闲小品和传统游戏的推 出比例。使得NDS的产品线日趋合理, 游免了消费者过早产生厌烦心理。 SEGA的街机事业近年来凭借卡片游戏 系统的大流行收益日增, 纯利润已经 超过了1994年 (VR战士2) 推出时的

品牌形象并没有得到同步提升、主要原 因在干论求务元化经费的同时忽视了商 品的品质管理、导致一些传统游戏品牌 的迅速没落。近期上市的主力商品《VR 战士5〉 遭遇了前所未有的市场冷遇便是 其中最为触目惊心的实证。NDS主机推 出以后, 任天堂发行的游戏数量比以往 增加了数倍,其中相当部分为委托第二 方和第二方开发的代工商品。但商品种类 的扩大并没有影响到品牌信誉。至今为 止、无论传统游戏还是休闲小品、任天堂

自社开发的第 方作品都保持着"出手即

全盛期,但是该社在消费者心目中的

是精品"的传统。即便代工游戏的品质也进行了严格审 核控制。NDS的成功再次充分证明了LU消费层和CJ消 费层并非相互水火不容。体纲小品扩大的玩家人群基数 完全能够促进传统游戏的发展。传统类型游戏的代表作 (新超级马里鹿) 已经临利穿破了300万份、《马里惠 夢车DS)的销量更比前作增长了足足40%。N64时代 以来,任天堂的强势使得第一方的产品很难在该社主机 上获得成功,NDS推出初期更因为软硬件销售比率较低 被竞争者讥笑为"第三方坟墓",然而硬件的迅速普及 使得局面有了根本性改观。第三方开始分享到丰收的硕 果。SQUARE-ENIX曾经怀疑(FFIII)能否类过50 方份、但现实着实今该社事出望外、即使出现了始料 朱及的长期断货状况,也将无法改变运游戏最终突破百 万的热镇态势。广并王子领军的RED社制作的低成本游 对 (黑寒计划-张醒) 不经意间出货已达10万份, 笑得

合不拢嘴的广井氏趁热打铁透露了缤篇开发计划。 从街机游戏到携带游戏直至家用游戏。用户人群的 **数量来看这一个市场的规模呈倒金字塔状。而推动产业** 革命的难度和成本望然和市场规模大小成正比。我们应 当典整審到, 无论街机游戏市场到携带游戏市场, 率先 发动产业革命的都是市场的主导者、然而试图在家用主 机市场再次撤起"异质革命"的任天堂并不是该领域的 邻势力量,因此Wi的未来发展道路将沅比NDS更艰辛。

游戏并不是生活的必需品,如果不能制作出让人 们觉得好玩的软件,即便性能再优秀的硬件也会毫无价 值 … 一 (摘自山内薄语录)

游戏确实不能被归入农食住行等生活必需项目 之中,山内老爷子因此一直抱有担心崩盘的莫名危惧 炼、然而其饮定格班人吴田鹏在"Wil Preview"的演讲 标题却是 "和Wii-起开始新生活吧!",任天堂已

向。Wii的设计思想是为了"增加家庭 中玩家数量"而生产出来的机器。所 联的存在"、"每天都通着电"这样 的努力方向, 都是为了一个目标-增加家庭中玩家数量。岩田聪非常 期待发展传统游戏类型以外,任天 掌能够借助Touch Generations的市 场开拓成果,发展出更

加广阔的娱乐领域。任天 常最新发表了Wii版本的 游戏将是初期阶段的一块 重要可路石, 如果消费者 对POWER UP版的Touch Generations作品继续买帐 产证,相信该社会护护客 NDS畅销作品搬上Wi平台。 不过任天堂经营层曼然意识 對了携带和家用两个市场的 **差异性,仅仅依靠简单地复** 

制携带游戏市场的成果和强 大商业对手资金完全是异想天开, 甚 至如果无法有效体现Wii和NDS的硬件 下PSP之与PS2那样两相牵制的尴尬 局面。正如过去许多人嘲笑NDS是小 品主机那样、许多从业者和玩家非 常担心未来WII平台上充斥着类似 (WiiSports))和(手舞足蹈的瓦 里鼻剔选〉这样所谓缺乏深度和内

酒的纯娱乐小品,前NAMCO员工农

川育树(家用机版(太鼓的达人)

系列制作人,现已被NAMCO-BANDAP社 發退)便是最实锐的反对者,今年E3展后他在自己的 BLOG上批判Wii的体感手棒设计不过是批劣的噱头,消 费者很快就会厌倦这样的操作方式。首发游戏〈赛尔达 传说 黎明公主》开发周期长达四年、同时也可能是任 天章有史以来开发成本最高的作品,据说实际开发费超 过100亿月元1、这款游戏的形数将直接决定Wi的未来 命运。这款搭载着全新体感操作系统的经典传统游戏系 列新作或许会成为家用游戏史上最具标志性意义的 作品。宫本茂大师领军的任天堂精英开发团队将用生 动的事实来向广大消费者和业界人士证明,体感操作方 式到底是一条;注定走不通的死胡同,还是引领游戏产业 登上新高峰的指路明灯。如果Wii的革命性进化是一场 作脸的魅局, 任天堂无疑在一开始就押上了最重要的筹码。 其成敢有可能在短时间内就见端倪。如果〈赛尔达传说 黎明公主〉获得了市场的广泛认可,不久的将来。或许

版 (FF) 系列新作、在〈龙战士〉

鱼竿垂钓





Win的家庭化普及计划的核心是名为Win频道 (Wi)Channel)的网络构想。任天堂的家用生机网络 特性差别化。未来很可能出现类似时 计划是将Wi的内容服务项目当做电视节目频道的延伸, 针对不同的治费群体可以建立最多为48个的频谱、未来 第三方厂商也可以通过契约合作方式建立独自的娱乐内 客发布频道,用户则可以通过操作编辑自行取舍和编排 頻道。提供虚拟主机下载服务的Virtual Console拥有专 门的Wii商店頻道(Shopping Channel), CU玩家可以 通过该频道购买昔日名作重温旧梦。DISK频道(DISK Channel ) 则用来启动Wi和NGC游戏。至于家庭中LU 和NU、网络浏览 Internet Channel)以及天气预报、 新闻、照片写真等各种领道也积极提供多方位的生活化 内容服务、岩田聪在发表会中期待那些从来不接触游戏 的家庭成员、能够通过接触W·频道的内容服务对马里 奥和赛尔达传说这样的经典游戏产生浓厚兴趣。相比起 微软的X-BOX LIVE、任天堂的网络计划目前还刚刚停 留在规划起步阶段、无论经验还是资金投入规模都无法 和前者相比和。不过任天堂也拥有着足以令微软鬃涎的 强项,该社浸浑产业数十年所积累的游戏文化资产是其 他竞争对手所难以匹数的。

> "Wii Preview"结束以后,日本ENTERBRAIN社 长、套名业界评论家(前(FAMI通)总编集长)浜村弘 一在发表评论时宣称 "两者相比之下,WI就像普通的 啤酒。而PS3即像事级白兰地。今年Wi的销售将会很好,但 从长久来看,PS3最终将占上风。\* 書智渊博的浜村先生 价且 似乎忘了关键一点。廉



可口的



啤酒 \* 复报》 人众群体的痛品 **东村鱼上的黄阳显然是相识明西敦排件市场定位的** 1 大參昇,但这样的比喻确实缺乏足够的说服力。

11月19日北美、12月2日日本 12月8日欧洲 虽然没有实现当初率先于常尼P\$3发物的承诺、但如果 任天學集集新鄉間和吳施其整体战略;+\*\*的话, Wi无 疑将成为游戏史上第一台真正实现全球同步上市的家 用生机。我们不妨就把上市日期安排的原因作为解读 任天堂全盘战略计划的切入声。

有充分事实可以证明,目前Wi的硬件出货情况非 常順利,完全可以抢先在PS3之前发售,任天堂显然并 不准备仓促冒进, 因为首爱的砂果正以影响未来的大 局、只有准备万全才能确保无虞、Wils的首发押后的最 大原因应该是对应软件的进度延误。由于Wif是 款以 全新操作概念作为卖点的主机、其首发游戏必须能够 充分体现任天堂极力被吹的独特魅力,因此任天堂本 厂的首发游戏虽然基本都已经开发完成,依然需要时 司进行最终调整以提高品质 至于第三方的作品。由 于当初对Wi的市场前景普遍不看好。除UB SOFT等容 寥散社以外, 大多数参入厂商者至今年初才仓促启动 可发项目,即使以目前披露的部分早期发售作品的品 馬来看, 敷衍赶 I 的迹象非常明显, KOEI预定年内推 出的(战国无双WAVE)图像案质甚至还不如先前的 PS2版(战国无双2)。为了确保有足够的游戏随同主 6. 起上市,任天堂不得不把首发日脚稍微推迟。任 天堂将Wii首发押后的另一个重要原因可能为避免和 NDS的秋季大改装发生排车现象。25st两年的原列角 录,NDS和PSP的主者之争已初露端限,NDS已经在 全球三大消费市场都占据了优势地位。进入2007年后。 术尼阵昔将全力转向对PS3的支持 PSP软件已经很难 再出现委似去年末今年初那样连续性皮状攻击的大作 阵容,其实绕会进一步明显。任天学为了尽早精荣在 第二战场和索用的纠缠,以抽出全部精锐力量投入家 母主机这个主要战场, 集中所有力量发动了枚季大攻 M. 仔细研究 下未来两下个月内任天常在日美欧三 地布置的NDS软件发售表。以杀手切超大作《口袋妖 修-钻石/除珠)为主力的防容之豪华堪称亚前绝后 自民欲毕其功于斯役的用心阳然若堪。进入明年以后 携带主机市场竞争将转为各自第 方和第二方的实

A.较量,主力部队都会全面投入家压主机的开发。 P11月12日,由Epic Games 开发的X-BOX360 平台超大作《战争机器》(《Gear of War》)发售; ●11月17日,索尼PS3北美首发。

北美地区无疑将是年末商战的主战场。在这个占 概全球半雙江山的最大游戏自然市场的首发成的足以 左右未来的业界感图,今年年未的竞争局势更是空前 的激声。虽然Wii的市场定位和其他两款主机完全 不同,但是在总体购买力在限的情况下,短兵相接的 直接竞争依然势不可免,对于年大空来说。目前在北 美市场最主要的竞争对手并不提索尼PS3。而是先行发 售 年多且已经销量突破300万台的微软X BOX360。 虽然说X 80X360目前的硬件出功成绩低于预期、但 是该主机的软件销售情况却相当良好, 其中Act vision 发行的(使命召唤2、 Call of Duty 2) 1 业已突破 百万大笑,该主机在本土市场的根基已经相当稳固。 (战争机器) 更是被微软视为年末主力商品大力宣传。 任天堂将Wii的上市日期安排在11月19日,不但将直接 地头蛇锋芒的艰巨要担推卸给了PS3。同时也和X-BOX360心照不管地形成前后夹击之势。意图在初期就 给索尼语成巨大压力 据悉、任天堂年末在北美地区 用于We的广告总预算为3000万美元、比当年NGC上市 时增加了足足 倍, 该社为Wh, 准备了多达25数首发游 戏、在该社的硬件发售史上也是绝无仅有的。任天堂还 将沿差携带主机大战时采用的战术 在首发阶段尽全力 确保货游充足,尽量大可能抢占市场份额。因此北美市 场的上市日期要比其他地域早了许多。

日本国内市场无疑是在天常品牌号召为 最强的地域。近期的NDS充行狂潮更是进一 步推被助測,更何况该社業未保持基年未命 战霸者的不败金身、Wil的本土首发实可谓占 尽了天时、她和、人和。星然PS3要出Wii却 将近 个月推出,但区区10万台的首发量等 在是颗胜千无。任天堂之所以将We的首发B 期安排在12月2日、和当年NDS发售日相同 原因在于此后一个月的年末商战期正是该社 商品主导市场的绝对无敌时期, 日本的大人 已经习以为常地在此时法购任社的产品作为 馈赠晚辈的贺年礼,去年NDS主机就曾经在 这 个月内疯狂售出了将近300万台。任天堂 选择这个时机不但为了确保心,首发 炮打响,而且还 的最终兵器 自从微软进入,游戏产业以后,这个产 务来把占据市场优势地位的印象进一步传递给外界。 希望藉此形成多米诺骨牌效应。日本国内的年末商战 将提任天堂和索尼两条各自重新形分疆土的活剧。数 软X-BOX360虽然或图凭借降价和大作《蔬龙》来力 挽狂潮。终究只能是作册上现的看客而已。欧洲是全 球二大电子娱乐消费市场中唯 依然处于高速成长期 的地域,同时也是常尼PLAYSTATION品牌最深入人心。这个发展方向是有害的,Wi 的价格策略确保。开始就 的强势领地、即便在 () 有直接竞争对手的情况下。微 软X BOX360在欧洲的销售情况依然相当糟糕。至今 实际销量不足200万台、PS2依然年中掌握着家用机市 以微软和常尼作为竞争标的物,自身的开发力才是未 场的绝对主导权。或许是过于自信,也可能是迫不得已。 来体现商品价值的关键所在 我们也不妨接 个角度 索尼为了尽力确保日英两地的首发供货量,不错将欧 去审视近日的业界大势 任天意把Wi的价格定位在 洲地区的上市计划押局到明年3月前后,此举引起了数 25000日元这个进可攻 追可守的位置,正可要示出该 州游戏销售商和玩家强烈不满 欧州已经不是第一次 社目前所掌握的局势相当乐观。完全有余力待机而动。与 作为商业竞争牺牲品了。PS3的首发押后和当年PSP的 业相处理。SCF单群在老向未储在TGS开幕式上宣布大 延期风表几乎如出 辙、PSP今日在欧洲的市

机、PS3是不是也会走上同样道路呢"任天堂对于欧洲 市场的重视证明经营展对于全球化市场的大局观日益成 期,由于PS3的延期上市和X-BOX360低迷不振、Wil至 少有四个月时间在欧洲这个庞大而复杂的市场建立桥头

9月14日以前,W的正式定价成为了外界关注的焦 点。日兴证券集团(NikxoCitiGroup)的高级经济分析师提 交的 份报告显示,由于Wil的CPU (Broadway)成本得 到了良好的控制。 所以价格将可以控制在19800日元制 25000日元左右,而且日本国内市场份额将会增加五 成。欧洲著名游戏网际Games ndustry对EA执行副总裁 David Gardner进行的采访中。Gardner透露出Wi的售价 仅为170美元。根据以上 些来源相对可靠的传闻提示。 Wii的价格原线被大多数人锁定在了19800日允前后。任 天学正式发布25000日元定价后, 许多检查机构和消费 者都表示了失望。该社的股票在次日就狂跌了3.31%。 日兴证券集团还立即将其股票评估由买入改为持有。

人们似乎错误认为低价格是Wi 争夺市场份额的最 有力武器,事实上这种想法非常荒唐,当初NGC即使 降价到99美元也无法扭转在全球市场的颞势。著名学 者W 钱 全和勘好 莫博早在(蓝海战略)-- 书中就指出 价格竞争是 般企业惯常使用的经营手段,因其缺乏 技术含量和可复制性而并不足取。往往因此陷入恶性 竞争的红色海洋。较们应该清解看到, 并不是A=6°主要性势, 商品价值"美异化" \*是数胜



业已经完全陷入了红海化的残酷竞争、微软不惜以高 达40亿美元的天文数字与损构筑了X BOX的市场, X-BOX360你对将延续同样的策略、业界领头羊索尼也不 得不跟进, PS3在初期阶段会给该集团带来相当可观的 高额赤字。岩田即有发表会后表示 游戏业产业已经 习惯把硬件与本销售作为通常竞争手段。任天常认为 能够从硬件销售中获利 岩田联的发言无疑再度表明 了任天草中靠曹身事外的禁制化竞争思维, 该社并不



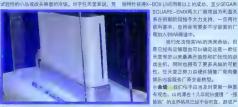




幅调整20G硬盘版PS3价格, 暗示了该社承要的市场压 力相当大。日本有参加TGS开幕式基调演讲的记者在报 道时提到这样的细节、当久多良木健宣布PS3降价时, 当时在场就座聆听的平井一夫 (SCEA总数)等几位索 尼高层人士都露出了错愕表情。或许这又是一个先新后 奏的智险决定,无论未来市场反应如何,索尼集团本财 年的业绩肯定会进一步恶化。任天堂原本完全可以将发 表会推迟两周。等PS3价格披露后再行出招,事实证明 岩田聪所谓没有把索尼和微软视为竞争对手的言论并非 矫伪虚饰、PS3降价将对X-BOX360造成沉重打击。对 于Wii的影响知非常有限。

任天堂为Wii的首发可谓端尽了全力,由于深刻吸 取了当年NGC的失败教训,该社精心筹备了大量首发软 件,日本本土有16款游戏,而主战场北美更多达25款。Wii 的首发无疑也可以算是 场前所未有的大赌局。面对的 对手并不是常尼或微软、恰恰是任天堂自身、能否真正 突破自我是任社胜负的关键所在。过去一直强调后发制 人的任天堂破天荒地把所有的筹码都押在了(赛尔达传 说 黎明公主》之上, 这款游戏的旅数基本可以决定该 主机的未来命运。任天堂以不惜大胆自毁长城的决心把 (賽尔达传说)这个传统游戏类型的代表作品当做了异 质革命的试验品,如果该款游戏无法引起报聋发聩的共 鸣效果,广大玩家和第三方厂商将对Wii发展方向的正 确性产生严重质疑,至少传统玩家层发生大量流失的情 况会无法避免,其后果难以想象。任天堂未来还要面对 许多严峻的高业课题。比如如何在降低游戏进入门槛的 前提下不丧失内涵等等。所幸、NDS的成功尝试已经给 任天堂指明一些方向, 未来的发展道路并非毫无头 绪。引导NDS走向成功之路的并不是(马里奥)或〈赛尔 达传说》等传统类型游戏、而是 (NINTENDOGS) 和 (成人的簡力锻炼)这些新形态的异质游戏, We想要获 得同样的成功,也必须开发出真正体现硬件机能的除包 作品,简单沿袭即被NDS的软件模式未必是最佳方案。

虽然经过任天堂的不懈努力, Wii的开发胜要集结 了自N64以来数量最可观的第三方。我们也不可否认。 由于观念的差异使得Factor 5和 SILICON KINGHT等管 经并高作战的第一方合作伙伴相继离去,从某种角度上 来看,目前的任天堂比过去更加孤独。众多的多入第 方厂商只有看到Wis的商业价值,并没有真正了解其潜 在的艺术创造价值。任天堂必须耗费加倍的心血加以引 还略多干PS3、但从投入力度来看、Wit的第三方软件 大力技术提携、Wil的血管里将流动着网络先娶者的高 阵容依然是硬件御三家中量差的。目前的局面几乎和 贵血脉。SQUARE-ENIX软件开发事业的总负责人河津 未明朗之前并不愿意过多投入精力,眼下发表的大多为 展目标不谋而合。未来,Wit绕道完全可能因为开放性和



借自身力量迅速提升硬件装机量才是唯一的破局王道、 我们对比一下NDS初期和今时第三方游戏品质的巨大差。同定位出现细分化,相信三大主机都能够凭借各自独特的 异、不难相信Wis的普及量提升后、优秀的第三方游戏 魅力确立市场地位、无所谓的胜者。也无所谓的败者、经 肯定会局步跟进。也不能忽视这样的情况,有相当部分 营理念的碰撞会延续到下一个黄金时代。或许、未来仅仅 厂商是在窥察了今年E3大展上Wii的大火爆反响后才匆 用出货数量多真来衡量该商品的成败也会有失偏疑,能否 忙宣布加盟的,尚有大量开发计划处在企划途中,需要 达到各自所诉求的商品理念才算是真正的成功。Will能够 到明春以降才能渐露端倪。PS3和X BOX360的高端化 类出多少台并不是我们应该迫切关心的事情,能否如任天



BANDAI的制作人在TGS2006现场透露PS3版《机动战 士高达)的开发费用超过了PS2同名作品两倍以上。开 发费高腾必然会加速游戏开发厂商的自然淘汰。Wii平 台开发费低廉的优势将使之未来成为中小型厂商的避风 港,但是第一方必须认清低成本不等同于低品质这个关 键的开发核心思想、努力通过IDEA的胜负来获得利益。

Wii的网络计划Wii频道 (WiiChannel) 会成为该主 机今后的有力武器,虽然微软的X-BOX LIVE在技术上 已经相当成熟、但是从EA和暴雷等大厂商的消极冷淡 态度可以看出,其封闭式运营模式是影响普及的关键障 碍所在。从"Wa Preview"发布会上播放的开发者感言 可以黔听到一些非常有价值的信息 现任SEGA执行总

SQUARE-ENIX两大厂商将因为利益关 系在初期阶段给予大力支持,一旦两社 获利甚丰、自然会有更多不甘寂寞的厂 商加入到W与精谱中。

我们无法预言Wi的未来命运、但 是已经有足够理由可以确定这是一款任 天堂有史以来最具开放性和扩张性的游 戏主机,同时也拥有了更多未知的可能 性,任天堂正努力由硬件销售厂商向着 娱乐内容服务厂商全面转型。

◆食情 我们似乎应当及时更新一种图 有现念,山内溥在十几年前所提倡"一提 皆弱"的业界格局已经不合时宜,游戏产

业已经进入多角竞争时期。未来市场将根据商品价值的不 已经对TV游戏产业遗戏了一定的影响,NAMCO- 常预言的那样再度引发娱乐革命才是期待的焦点所在

# 扫荡东京展,TGS特别新闻报

## ゲーム産業の可能性と課題

2006年9月22日 会長 和田 洋一

2006东京电师属CESA会长和田洋 发表演 讲,表示电子游戏产业需要能向第 阶段产生质

针对随着向次世代主机过渡的时期至来,游 改并发费用 5.速 1. 焦之 。 聊、和田提出在游戏 介质从卡带向光盘过渡时也出现过类似的情况 但是也通过多种技术改革克服了这些困难、因此 现在的这种情况也只是一时的。新的技术革新和 理念的转换终语改变过 状星



有在如何展示 与 图改变这一点 , 和田。 提出要把眼界环旁,有要仅仅停留在家用机上。 比如现在电子游戏的平台就已经发展到手机上。 翻討也在內隨身的這升播放鍵扩展 另外和田廷 "不知道是否真的有题 但是也有人提出 11在微波炉的液晶解上进行游戏的想法, 也就是 说是把全部家电都3人总戏的范畴里。"

对「日益成熟和网络游戏、和田会长也发表 了自己的意见 "对原政正、显显于某种规则下 87 交流,因此,网络游戏也许才是真正回行了电 子游戏的原点。

这一推进话和8月末的CEDEC上的发言基本一 数,指出了日本游戏户业的成长基调。

# 《保証》(《人民政策》)

CAPCOM展示可。总是相当精彩、不光是在 最后-天开展了特多活动。唐来了为《逆转法 庭,代言的律师来进《娱乐对流、稻船散二和》 林裕条两大制作人也在并展首目分别针对自己拍 长期作的游戏进行了点明。 失落的根据) 主角 的原型,著名韩国影星李条宪也通过大屏幕对现 场观众发出了一段问候、吸引了众多路过的参迎

不过最吸引玩家之意的部分当属怪物猎人的 聚台。经物带人的展台设计:也是下了·备工夫。不 光层把整个过远区装饰成游戏单"集会际"的模 样、Show Girl更是COS成游戏型的"看板螅" J.系列玩家觉得很有余切感 在试玩中四名玩家

型的音应 网络螺区还提供了三个特 4 年务的下载, 其中包括联机的黑狼 3.午条以及+技场的金银人差年务。 在场的: 家表示 为了进行试频有些 人等特的时间已经达到了专业员的5个 fr 这 系列的高人气可见。班。

PS3 1 5 点期待的 医庸猎人 的"武玩同样聚集了大量玩家"。等 A 中方自由發始或了长龙

在KONAMI的解入,美名的制作人, 然表表 亲自被挂工路,对各个世属作品进行了介绍。对 FMGS4这部核上作品 图外并设有提供证证。但 是除了公布了预告片, 岛还在现场公布了制作 中的众多细节 其中包括在原政开发:1程中前去 中东、南美和东欧进。取材旅行的情况,同时透 露了为了能够把握战场的气氛而进行了军事训练 的过程, 对于公布的片头。 岛称设计了一 个"能让Fans",太近一惊的机关"。

在最后,岛又发出了豪宫壮语 是当作系列最终作品来影作的、但是这次的MGS4 在我们的所有作品中也将是最高的杰件。为了不 愧对全世界玩家而努力 关于这一作品的详细情况请见"无双报道"。

同时,除了 我们的太阳 新作之外,心岛 监督的 款標紙 "炒股" 的软件也将于12月14日 在NDS上发售、小岛本人对这款游戏的评价则是 "虽然看起来非常的反常,但是实际游戏过程中 可以感觉到 / 高多作 的特色。 除此以外, 还有两条和网络有着家切脏系的

消息公布、MGS系列的北家交流网站Meta Gear MY PAGE 验定名 将在12月份公开、除了必不 可少的BBS之外,还将有一些有趣的问题来测试 玩家的"小品度" 学外还有供玩家投稿的部分。 如果你的作品被、京看中、说不定会成为下一个 (合金装备)的故事 另 条财品下岛类未本人 执笔的人气博客就要给,1整理发行成书,其中可 以说是记述「显在游戏开发中的酿甜苦辣」

JARRE · JENIOS

太陽军自由社属上MSO. ABE·FN X的展区 共分两部分、E面的是可要从条边路订就可以看 別的 开始年代 并自在主任交流,如此答 报了相当大的 台空间,整体超槽在全部展合中 也是約 約 於

在开放的展区播放的是在开展之前并没有公 布的作品 最终幻想12 不用之翼 , 这款将发售 在NDS上的作品让人不由地想起了 最终幻想10-2 。前作的主角直思和基姆要都在公布的宣传影 异甲登场。其中温妮敦的商型有了非常大的变化 整 体风格上突出,"大空和"浮游都市"、旁麂 会是怎么样 款游戏还要看接下来的发展。

在云布的作品中, 备要顺待的 最终幻想 13 死年 2014 日 所 :有华 內田縣本部第3職 受有



什么人大的运动, 仅仅是在制力剧场申播放了预 告影片、影片的内容也和F31 公布的基本一数, 并未透露更多的信息 发售日和开发进度等玩家 关心的问题体然没有公布。看来距离玩上这个系 列作品还要等一很长 段时间。

验了 圣领传(学4) 这数下统统作同时还有9 月15才公开的NDS用软件、《圣剑传说 玛娜 英雄 , 而游戏类型也从动作角色扮演变成了战 略游戏、除了公布了部分画面、并没有公布价格 和发售日的细节、

在NDS上推出FF3的复刻取得了巨大成功后。 NDS上的市场显然引起了史艾的主意力。参展的 作品除了返過无期的FF13和 圣创传说4)能吸引 玩家主意的作品几乎都是NDS的游戏,其中则有 践行岛与魔法绘本》以及、勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 。这两部作品将分别在12月14和12月28日

虽然世界的展区并不算是规模最大的。但是 以PS3版的VF5为首 展出内容的丰富程度算得上 是第二位位,但是由于人数比较多而展区的规 负又社较杂乱、所以整体给人一种看些得到的感 於 而引擎个据[x 过 c 称行 ] , 转足 的 T - 解开



9 1 4 台西英望。

252トデキ要的参展项目長 " 参加 a fr "空阴 系列的两数新作。全部提 均提并必、但是依然吸引了众多玩家前 4 tiftin

由于任天堂本身并没有展出, 因此 Win的作品都仅仅是公开的影像而已,对 FAI 的游戏如果没有亲手操作的感觉, 宣传效果真的是会打很大折扣,不过可 , 通过制编观察到Wi的操作方法 因此 \*\*\*有不少每或者計定观看、

另 亮点是在由机上把卡牌游戏和 电子游戏做了竞美结合的。 医巨大 41 FNDS移植版、街机的高人气在这 平壤铁砂块 相位组年 月份发售的水 作将会做起新的 轮热潮

另外有一些世籍代理发行的作品也 在展区外继参展、其中最引人 3目的 5 数在世裏和本尼問时或指的 装甲核 些欧美广新的作品》 及能引起参 以老的兴趣

看過出世惠对本次东京电玩艇的外 趣也! 现于软件的排广.



虽然允荣对PS3显示出很大的执 口气公布了多款游戏、但是在这 欠东京申玩展 L 新 Q 有公布任何 数据 戏的试玩,图像主要也只有《百年战 争 和《麻将大会4》这两款作品 这 声的确是让人有点失望。在开展之前先 荣心布所作品就比较少、而且麻将游戏 旅有两款,看來光荣的心思并不在这界 **在中中世界上** 



A. 战场无双2条国 。由于发售自己经 答: 11月, 很多证案还是微频供电4. 会供睹为快的,盛于"无双"系列中众 多角色的高人气。在光荣展台的COSER 也是比较多的。

机相对 ) 的参展作品形成对比, 存 展区装饰工业局得比较用心、除了工作 人员的葡萄额比较有特色, 还有无双系 外里各政将武器的年办以及卡片的展 25. 20.30新工夫得得社项。

BANDA NAMCO的展区位會虽然并 不太好,但是毕竟集中了两大厂等的性 息。展出的软件数量之多是其他展区所 "《去比私的、以"传说"系列和 高 达"系列为首的大量作品一样吸引了众 多的發現者。





上野班(1 PS3时下发供出 山脊 幕车7 也和其他多数PS3的参展游戏 -推分别在象量和NBG 的解区期供过 加. 另外 大株点贝 是PS21 复名的 宿命传说 ,虽然有相当数量的PS3龄 观整展, 玻场更是提供了12台生机, 世 是依然出现了需要等待两个1时才有试 玩机会的感况, 开家的期待少情可见一 斑 另外就是大量的动 要改编游戏的试 班, 除了吸引了出玩的玩像也有不少

裏久子、婦 允, 人现场以配音准员

的角度来畅谈对这数量6,游戏和人物的

惩想,其中要有三人用游戏中角色身份

进行对谈的活动。激起了现场玩家极大

的热情 另外在春达游戏的模区还有古

谷物作为特别来穿和现场参观者对战的

MMV的展区完全是以"牧场物语"

作为十周年4 余。22日的天动工。

董事长和田康宏做出了发言 、新牧

场物语 得到了玩家的一致好评,因此

今局的系列作品都会向这个方向发

系列,为中心展开的 并且在中间设置了

大型的舞台、上面有声优参加的 5动。

上是初日丰富

相当引人主目。

Section !

在23年24日時

COSERF F \*\* "



星志田夫来作为形象代言人导

场。席间的发言也颇引人注目。 其他参展游戏则是以文字 晋险游戏为主,其中比较引人 (目的则是(致的女袖)和( 孝之使魔)这两部人气动函改 **集的游戏** 

元气的展台相对那些大厂商确实有 些今者、为给PS3 (的《港岸Midnight) 齿势, 展台上真的摆放了 台游戏中主 人公的赛车S30、本身游戏并没有提供试 玩,具体情况还是犹抱吞腿半底面,从 公布的影像来看作为 软PS3游戏并设有 太突出的亮点,不过凭借各车美女也算 是,有人气。

另有战略名作"大战略"的新作 大战略Pocket2 试坛、只在一个角等 里提供了 台域玩,或玩的参取者更是 寥寥无几。和那些排上几个少时才能玩 上於大性形成鮮明对抗



1、《海昌会》表演,虽然在展会上这种 Gamana独力开发的作品,并在现场提供 情元也并不算少见、但是多少让人感觉 了试玩, 从现场的情况来看, 在低年龄 有些奇怪。



在22日召开的从业者展出上, SNKP, AYMORE表明了今后的发展方 向,将亲散多平台发展的战略,同时为 PS3 XBOX306 Wi - 款次世代主机开 发游戏。同时对PSP和NDS两数堂相也会 加大开发力度。同时也会进入PC的网络 游戏市场, 并提出在2007年内将向PC上 政治 7龄作品。

虽然是知名的格斗厂商。但是文次 参展的作品除了纪念"微貌传说"系列。 +五周年的陈款额初作品以及 (KOF NESTS篇》之外、其他的游戏却都是和 以前作品完全不同风格的游戏。在展会 上公布了3款即将在NDS上发售的游戏。 类型新时不明的(小)距离女事判),态 爱养成游戏 电子女仆手帐),以及 飲角色扮演游戏、你的勇者、。

其中(电子女仆手帐)中在(侍魂 天下第一氢寡传〉里登场的人气角色 "伊吕志"将作为 数亦要养成游戏 的女主角登陆NDS, 其中包括性格养 成和换装等常规系统、但是更让人跌 破眼镜的是、拱开发者所言, 育成后 的女仆舞的可以在现实中为玩家提供时 可管理等期的 心跳魔女审判) 更是挑战传统游戏

的疾热 游戏中玩翼需要在触摸屏上点 触女性角色身体的各个部位以寻找"麻 女"身上隐藏起来的纹章 这样的作品 的确怎么也让人支法和SNK联标准 起。

虽然在去年时间

内厂家就以手机 游戏参展, 在本届 东京电玩展泰上, 台湾游戏橘子 Gamena 1 #0 日 本Gaman a共同出 展, 其中(仏魔道) 和 (Bright Shadow) 两款对应PC的

MMORPG为台灣

段的参观者当中还是有一定的人气。



THE WALL WAS TO SEE THE PARTY OF THE PARTY O 作为东南电坛解中周年纪念, 源会 上设置了"电视游戏博物馆"这一区 域。包括家用机和掌机在内、里面的收 藏几乎涵盖了整个电视游戏历史里所有 的主机。其中既有国人最最熟悉的"红 白机" FC, 也有"现役"次世代主机 XROX360. 更有 些早已经被玩家焊没 在记忆里的老主机。另外不光在相应的

十剧年同时也是以"东京电玩展" 这个名字召开的最 届展会,作为对游 戏产业的回顾这一举动还是颇有意义 的, 老玩家徜徉在这些老主机之中, 回 想着自己的游戏历程也将是 件很有感 點的事情吧。

位置上有关于这些主机历史的详细说 101,有些主机还提供了游戏试玩,



又宣布了一项新商息、M-ZONE人的 加盘将蔓延到网络游戏的地盘, 而此次 '。动感地带携手合作的网络游戏在游戏 Jr家们看来是如雷男耳, 就是由中国最 人的游戏开发商和运营商盛大独家代理 运货的(龙与地下城)游戏。

据了解。(龙与地下城)将为同

次世代集績・二等等六年东京游戏屋

时身为游戏玩家的M ZONE人 提供诸多令人羡慕的特权。M-7ONE人在7 8月的游戏内测阶 段, 首先享有试玩符权, 而在 9月份游戏正式上线后,广大 M - ZONE人还将获得总共超过 500万小时的游戏试玩时限。 文些網絡通过中国移动通信的

自有营业渠道发送给M· ZONE人。此外, M-ZONE 人还穿有专门的游戏任务和 游戏装备。动感地带客户可 以享受动感地带专属服务 器、通过属于自己的品牌专 × 起建立专属M-ZONE人 的游戏联盟。而动感地带专

鷹工会提供只有M-ZONE人 才能去探索的属于自己联盟 的任务, 领略其他 般玩家所体会不到 的游戏乐趣。

除了游戏体验过程中的诸多特权。 M - ZONE人还可以以优惠价格购买〈龙 与地下城)的客户端DVD或CD,原价 48元的豪华版只需要30元,而原价10 元的简萘版只需要5元。这些诱人的特 权一定已经让游戏玩家们跃跃欲试了。 动感地带和〈龙与地下城〉的结合让 M ZONE人扩展了自己的特权地盘。

索尼在北美仅40万台的PS3首发 量实在是少得可怜,其必定会面临的严 重缺货也就等于是将大部分市场让给了 微软和任天堂。就在近日、任天堂加拿 大分公司副总裁Rob Bertram透漏,Win 在北美首发时将出货100万台。

Rop公布这页信息当然也是对竞争 对手索尼的嘲讽, 他还说 "如果 切 顺利的话,这次W:的发售将是我进入 任天堂15年来经历过的最盛大的一次新 主机发布。而且所有的情况到现在看都 非常的临利。\*

如果任天堂的首发非常赚利的 话, 那么任天堂在这个年底假期必将 会继维上一年的优异成绩。再加上NDS 现在的销量依然没有丝毫减退,估计任天 常的创新式游戏将会在年底大行其诸。

任天堂的Wi现在已经广泛被玩家 们看好,尽管索尼已经降低了20GB版 PS3的售价,但这仅仅针对日本并且供 货量奇勒的事实是谁也无法改变的。因 此、价格便宜和供货量充足的Wil便成 为了玩家们购买的热门产品。

提国外知名购物网站Amazon com 的消息、该站获得的Wi的首发配额数 量已经在短铂2天之内全部预定完毕。 更多相要第一时间购人Wii的玩家将不 得不大地疫斑队或者等待民法的本"5

经办的"日本游戏大奖2006"的服奖 大会,在东京电玩展2006的第一天召 开。"日本游戏大学"是一个对前 年 中有优秀表现的游戏进行表彰的活动。 所有奖项均来自证券的投票而决定的。 在日本演艺图被公认的游戏迷伊集院光 担任了本次颁奖大会的主持人。本次评 选的游戏包括了目前在全世界范围大受 欢迎的诸多作品, 也有在东京展开展之 前最畅销的作品等。不过非商业化的作 品这欠不在拳选的范围之内。在今年的 获奖名单中、任天堂的NDS和常尼的 Paystat on2成为了最大的赢家。



北美地区的Wi 将会在11月19日正 式发售,本次Amazon给出的预售价为 249美元、加上快递费用总共为289.83 美元,对于一台自前热门的主机来说, 这个价格算是比较吸引人了。特别是 它标模的全新游戏方式、更让人们希 望在第 时间去体会这款革命主机的 独到之处。

另外、北美首发的Wi包装中还将 附送 张 (Wa Sports) 游戏软件, 减 去软件的价格、整台Wii的售价只有200 美元左右。这也就意味着日后如果Wi. 推出不包含游戏的单独版本,其价格优 势将会更加明显。

THE THE PARTY OF T

由CESA日本电脑娱乐供应商协会

■大奖. (脑锻炼)/任天堂/NDS; (最终幻想XII) SQUAREENIX/PS2 ■优秀奖: (动物之森)/任天堂/NDS; (王國之心II) /SQUAREENIX/PS2; 《电子宏物家庭 临街商店) /BANDAINAMCO/NDS; 《深渊传说》 BANDAINAMCO/PS2; 《任天狗》/任 天堂/NDS; 《马里奥赛车DS》/任天 觉NDS: (僅物指人2)/CAPCOMPS2; (发如)/SEGA/PS2: 《旺达与巨 做》/SCE/PS2 ■最佳销量奖: 《动物之森》/任天

**常/NDS** ■全球奖日本本土作品:《任天狗》/任

无世/NDS

■全球奖海外外来作品: 《廣藝世界》 /BLIZZARDENTERTAINMENT/PC

■特别奖:《怪物猎人Protable》 /CAPCOMPSP: (英语练习)/任天堂/NDS

东京电玩展主办单位日本电脑娱乐 供应商协会 I CESA , 干9月24日公布。 9月22 - 24日子幕张国际展览中心所挙 办的2006年东京电玩展、3天展期内的 总参访人数达192411人 创历史新高。

在自由研展于1996年首办、至今 已迈入10周年,本届东京电玩展的参场 厂商共148家、展出游戏650款、使用 摊位1701个、展场面积递盖8个展示厅 共64万平方公尺、规模为历届之最。

本届东京电玩展中由于3大次世代 + 拍平台全部發扬, 众所瞩目的 SCEPS3 主机也首度展出实际主机,并 联合各协力厂商提供多款开发中游戏的 试玩, 且开幕首日SCE社长久多良木建



A申发表20GB款式PS3主机将大幅降价 并提升规格,因此吸引了许多也一時 PS3腙山真面目的玩業到场参级 因此 在后两日SCE履位的人湖大爆演,对面 又是同样爆满的CAPCOM摊位,拥挤 程度;分佈人。

另外,微软他于9月20日种关键的 解论进度。公布了家族由日本期名游 或他纤维按口师信与笔是部家出山明。 并上描述等,人合作新供的XD03500种全 每倍的浓澈或碰到了重差力,关系将 但似法,同样也因多了许多研究的两 办改的世景多场,其中又以"重龙"是 受到瞩目。干人股份日中意长,是 分分较的图8等特计引,是全部数一数二 的纪录。 另外,電熱任天堂W 主机并未正 式参展,不过包括SEGA与KONAMI等 厂商仍以专人示范或是影片错映的方 式,来展示多數开发中的W 游戏,同 样也获得不少关注的目光。

2008年东京电玩概3天展期的参约 裁分射为22日从亚省日39645人。23 日84823人。含九章专区12246人。, 24日67343人。含九章专区10237人。 611192411人,超越主走的176056 人。成为历倡家京电玩艇中参观人数最 参的一届。被由大白的84823人也创。下 手单与参介人数之泰。

2007年的东京电玩展预定于2007 年9月21至23日举办。陷时,融合了多 元化娱乐要素的新型展会必将给我们带 来别样的震撼



# 微软在成都建立首个游戏技术平台

2006年9月19日,微软公司在西 标题學行了"微软締故技术平台"自动 与式、四川省交化行、成酯而运用领导 及微效公司光源制总裁、大中华宣言的 动用线向于短部系上定,微致游发工台的 动用线向等人ALVA FOSITION分生出底了 这次会议。该明晰指言在培养国内现势 游戏开发人术。因为中国游戏开设场 建设 为此,微级简单四月46克化厅 健康》为此,微级简单四月46克化厅中场本 解视影曲校设置口标而一种中间等地



版公。其间6.办了"国家动量游及产业 振兴基地微软游戏技术平台",简称 "微软游戏技术平台"。 该平台设立 于四川省成都市,是微铁与中国政府合 作成方的键 个段顺寿改建紧持权

# SESTEMPTED OF STREET

在自由任武士、陈永正先生和As la Redmer先生需要表了讲话。陈永正先 生选道 "近年米"全球游戏产业发 迅速、增长防头强进、相类数据的工。 经2010年。整个规则或是一位产值 经到480亿美元。在这 "班妈",中国 百分级为成为一位。 一位,是一位,是一位,是一位,是一位 的游戏开发人才,成款的消费者,更要 数的路径板坡附对加速游戏产业的大力 转,我们将一位的企业。 先进的开发技术,具有丰富经验的专家 团队投入到"微钦游戏技术平台"项目 上,为中国本土投频游戏的开发创造一 个良好的环境。 为游戏产业链的建立做 出我们的贡献,并把最好的产品和服务 物给中国:再费者。

之后。Ak la Redmer先生也进一步 表明了微软的态度,他说道 "中国是 微软层重视的海外市场之 , 通过"微 软游戏技术平台"这个项目, 我们希望 为开发县右中国本土特色的游戏提供 个平台以服务中国乃至全世界的游戏爱 好者。同时微软全球的游戏开发专家也 将能为中国 流的游戏开发人才提供培 4 . 并与他们合作开发出360的视频游 戏。另外也是为中国的游戏开发人员建 立 个理想的开发环境,使他们成长为 具有世界水平的游戏开发专家。我们对 中国视频游戏市场的发展前最非常乐 观、我们也看到中国消费者对视频游戏 的热情在不断增长。全球经验证明具有 文化相关性的游戏是 个国家游戏产业 成功的关键、我们对中国的承诺是坚定 的,我们会在这个项目上与中国政府漏 老会作为中国内群者开发内群看法上特



色的游戏, "中山"自 近级和游戏产发 人才走向世界。通过保护知识产权致行 持确保中国开发者尽度创意与技术成果 带来的丰厚回报。"

# 

中国的数据与动娱乐单生在近年编 到了確勤的发展并受到中央及各级政严 60编度关注。为了促进书级经济发展。 四川省与成都市政府更把数别互动娱乐 产业定力更与发展与位之。 任为全部 探猜游及与业的惩罚者。微软拥有一走 的专业技术团队及验2004年的行业物能。对



于史:下文化記。 西。西或中的拉性微软公司资源形态数,中华区含成款行 经次工员生表示。 在视频测定 经成功 传统工具生表示。 在视频测定 传述内,中国工业步步力世界的集 。 得效会 知度社会取现对中国 一场对对是一个投好的工程, 为是从工程实现对一个投好的工程, 为是从工程实现的一个投好的工程。 为是从工程, 是是是一个发现的企业发现的负责。

+多年来,微软在视频游戏领域

积累了牢富的经验。其集合了全球1100 名顶头开发人才的"微软游戏工作室" 更为全世界的视频游戏爱好者带来了独 具特色的游戏产品和不同凡响的数码互 动握了体验。其开发的游戏包括基子 Windows操作系统的(帝国时代)、(權 拉飞~ (动物园大亨 等 及最新 代寧用游戏机Xbox 360的高青晰度游 度Halo37(光环3) (世界街头赛在 3) 等 此外,还有MSN前观频道中广 受用户享受的 Beieweled 及Hexc等点 改。微软游戏工作室亚州最高负责人 Ak a Redmen认为,"微纹游戏技术平 台的建立,将为中国培育出优秀的视频游 戏开发人才。在一个充满活力的开发环境 中,在微软技术团队的专业指导下、激发



出更多的游戏创意与灵感。我们相信在不

久的将来中国开发的游戏不仅能为中国玩

家师教学 并最终并向世界,

衛政節就是承毛令 向短性等从 "游戏创售大赛"开始。参赛开发团队 使用级长为信息和第三方游戏模心格式器 交游欢严重概念。德数符负重组织评审 发力源次产量模型。通常处于等那份的开发 实力进行事,并提出最邻级的开发 使规矩文的研发工作。而数许免费提供 被接触次对发工具和相关语。 微软消 表生 家在电影上的影响的现象测 影— 最初已有题过功能测的风感激对 影— 最初已有题过功能测明,

編書按圖》全球游戏東溪边、英国、日本、欧州的规模摄光、但其进 多柘筑 中心自动印塞湾有限、中国性力自前发 居选度迅起的亚洲第一大區,并省攻市 场的潜力是非常的人的。包括德效在内 的各人及改使并广局修在时就大士着运 领域。不过限于公司实力的原因。很 多国外企业只能讲着着规键的态度。不 数轻导高指点之来。

取这些而且不少。 业欠者依以是中国自然也是一千多方面的 等意。这一方面也是通过和国内。 名严高讨论之后确定的。其实所需义元 非规定中中国培养。世游及开发人才, 两级的各义章 在学 使中国中间接 逐举产业化、规模化。也许这条稳还拿 需以、不过第一步的设出由来关键,也 是便国国内游戏发展的。

另外 在本次的启动仪式上,微软 并令有透露有关360进驻中国的相关值



包、欠仅是表明了非常夹士中国市场的 态度。据悉,10月25日微软还将在北京 举办相关的发布会、届时会有更多有价 但那要中国玩家的课团,就让我们一同 括月以待吧。





E放人背身的时刻立即跳入屋内、身上的途形快速即与增强 克致于无声无形之间。体重出了相当而实的具格

# OCTOCAM NAKE



战略课报动作带着 余力地機化它輸出起一機ACT的特色和 之处。系列的1、2代基本是发生在现代 工业气息浓重的建筑内、那个时候的制作。 路集中在"鉄雕"的展面上、玩意为了达几 不被发现,基本是要依靠自己的技术以及对 游戏流程的熟悉。一般来说,当时在作品内 部并没有提供太多技术手段来辅助玩家潜伏。

相比起武器和战斗方面丰富多样的技术 化设定、小岛一定深感到潜入方面的"技术 含量"也需要再次提升,单掌几本杂志和纸 **箱子就里得太苍白了,高度强调玩家自身能** 力在隐秘行为中的作用,面然是很刺激,但 "现代背景的忍者游戏" 整然与系列设 定的世界現有出入。而这異然也并非是一直 强调剧情氛围的小岛所希望的。于是我们在 三代中看到了各种迷彩,以及大量野外场景 的引入。这一切都是为了尽量加强充满变数

到了即将登场的四代中,课报的技术成 分得到了大幅强化、新迷彩 "OCTOCAM" 作为一个特色系统,将配合周端环境随时变换 源色和外境,尽量充满高科技气息而又不能 南现实感的"拟态"。

全新途彩OCTOCAM的拟态变化不只 展于無干和四艘,头部和西容也都可以被 环境。游戏中它除了在实战中发挥作用 湖外、也可以安侧当程度上评化战场的气 相比前几徐中基本属于"作弊道具" 而他形光学道整束, OCTOGAM的真实感 则十分强烈,并且也不会对实际游玩的乐 趣造咸碱坏。高科技的途彩,再结合上传 统则潜伏和隐藏手段。正体提出了建設性 品立体化且薄据次的游玩能力。



美信陆等值一类资定的条件。

等前OCTOCAM,应该就是由OCTOPUS(章章)与CAMOUFLAGE(達彩版)组合而来, 章重是會根據問題环境改变自身銀色的动物。以此來斯察政施途岸的特点的由于分別可。

途影的变化是多种多样的、绝不仅限于模 以被、土、境一类的东西、事实上、"隐藏一 例叶的景好方法是将它放进一堆树叶中去! **瓜尸体、躺在路边的众多尸体中,不仅可以独** 匆忙赶过的士兵,还可以骗过机器,但拟非 半竟不是100%的变形,是有可能被识别的。本 作中横行街头的双足自走型Macal Goar "月光" 计有着很高的警觉性和识别能力 瞒骗过它们

TO NO INNIN

SILID

由這次的宣传片我们可以得知,以油桶作掩护用焦差为了适应具体的破损研纂...不过它即便 福蘇在美國東南美國向蒙人,與阿打保險等。

★东京屋专辑★2006.20 17

# 根的な

道具、武器、机密管 全可以維获入手。

本作中从款人身上获得邀共和情 並 报的系统依然镜在。从2代中的近身 我強胁迫,到3代的COC, 遊戏在细 节上的刻画逐步深入。以往我们从款 』

遊展, 包这次还可以得到武龍學, 此 外, 这次签可以从發人身上教育一些 "绝密情報"的, 并拿一般的提示信 。或者活跃气氛的两语, 在这一点上 如何深心处体的设定。 情報訓练

hock! Uncertainty, Survival, Thinking

纵观63和TGS上前所两段视频, 放次的影率连是十分全人期待 一一回归又开车重发。 由且从其 中我们也没有品出什么过于观理或 暗逻的思考。 基本还都是从战争本 身新制出来的影响。 当年的代传为原 河中较有争议的一件,原因之一是

观念和會服 并强加给责众。 当第了,小島是个艺术和市场 海底把据集和保护的制作人,作品的 天平期伯出现了些舆的倾斜。他都 全从实际出意,从实践中学习。再 势力调整、这一点。恐怕是一些 于有个性的耐作人能应该学习的地



以深立性复杂的過過學媒 k:::和國際傾泻中。这些成性實際

And the second s

游戏展完全报

这次的国避、迂回窜近,攻击等 请多行为可以一气啊威、液畅完成, 考常有异地战的感觉。 场景中的各第 经常互相交销。 特完全擦脱 別外可必 放货是统有 互为遂繼。 方 做人一样可以利用地形,这次是

战争。了,此还

东京是PS3一

一大作

精细刺画的各色细胞影響 强大调响的火力,苍空的SNAKE

本作中的發展系統由有了大體產業化 共會有不少的的核支持與指引入、單等從何 未会大學經過,具能自對於不知識是所有等 認定圖查查法。不过東京从圖片中已經可以 出一般總百一人 从已和信息可發達而,也 此次作品等積力加速必須至面与被不突的 上述了多多生命的动物中核原因一些小 由一章思想故的东西。



# 有底數高平面概念 随心所欲游击战

原列以往作品中。本上於当然、立体化、概念 李展展不平等特別、「少」。 計画名。在一 个平面的的、而此如佛道及此具有一种也必必嫌 之、真正他玩家拥有了看他、等他的现象。 并知识多 行动版不是与故正面冲息的概念。 中心可言事件前 的概述。 市是更多地体型出了一个一方"字"以为特 同能形形。 为是主动来更加能处决思考。

# 以两面语言表达思考



WAR FO SNA

| | 操控 NI-WETAL GEAR || 関ロ PRO 画目 人フェルカト社

·死員前的信息。"智能化"是聽藏在很多东西后面的概念。好比Metal Green

阵管唯一震撼发表作品





# 伊澤野英陽(以下資料伊津野)園首先 岩泉 印果木

——新说图米,尼禄风悠处一个全面的角色 过外说:上每仍然与例子很相似啊。

小林福幸(以下简称小林)圖其实 "每色头发 号 "长风农外查" 这两点,可以其作是本来外中 主角共通的象征吧。所以,可是玩家们觉得他们

一尼禄所拥有的思维之力是怎样的明

环需要保密峰 (架

小林園表現在招方上,是拥有有象人,以对来 课者"美術士"的管方"高新"序架的恶魔之力,和求作的副情也是有关的职。 (影魔猎人4) 的新

伊達野國为了让以前沒有玩过《恶魔器人》系列 的玩家也能迅速漏入这个世界 周博将从尼禄获

那么但丁在水作中扮演商是什么样的角色。 伊津野田他在副情中应该算是一个"身份神秘的 男人"吧。对于尼黎来说他是一个包然冒出来 个陌生的大规矩

小林圖如果从年代的角度来看,那就是在《恶魔 来看,原列各作的次序是《3》

但丁梅会是玩家可以操作的角色吗 小林園随着故事的进行角色的立场会有所改变 所以这一点很难说明

(温度個人4)似乎承袭了前作的风格。在 例情部分的描写上也微得非常用心啊。

伊津野田没領。副條方面和前作一样。 曾到了中 影导演下村到二先生来负责。故事的景质和其中 于结角色的数量都是前所未有的,各个角色之间 的关系相当复杂明(奖) 这也是因为游戏平台

那么本作中还有其他利用了次世代主机性能 所表现的特有要素吗?

**伊津野■**从积量效果的港環上来说。场景气氛的 感觉是相当强烈的。还有像尼禄右腕的动作。虽 然现有的主机在某种程度上也可以实现这个系统 不过由于硬件性能方面的问题。所以在表现上还 是会有缺陷。只有在Playstation3主机上,我们才 能够做到兼顾视觉效果与系统的完善性。

说到尼禄石响的力量,这个系统是怎样产生 的呢?因为制作组希望能够加入把最大拉近或者 丢开的系统吗? 伊津野■其实到《恶鹿猎人3》为止、采列中的动

作系统都有一个银大的共同点,就是将数人吹飞 连锁攻击就会中断。为了做出一些改变。 **梅撒人拉近** 的想法。这样的 在藏斗中重了统与侧之外还有其

各种变化,战斗的方式更加率1 無何在战斗中活用这个系统

# 水远背负战斗的宿命 恶魔从来不相信眼泪

元家需要掌握的关键。可以说,这个系统是我们 连市之类的基本系统还是维水前作吗?

伊津野■提的、本作的系统是以《恶魔猎人3》为 基础,在一些调节部分、我们也参考了玩家的制

尼提伯佩上有一根看起来很奇怪的杠杆呢。 这是某种秘密的机关吗?

伊津野国打个比方的话那个就是美似干汽车的油 7与富合器的东西,或者说是让使用者的力量为 的人类,如果只用普通的剑的话是无法战胜恶魔 的。因此,我们在侧上加入了这个装置。让剑器 有自己本身的"推进力",景然现在还不能够说 得長详細 不过这可是一种让剑有很多新玩法的

哦,这么说来,在体力情旁边的圆形计量标 之所以看起来那么像品遍度计, 就是因为….

小林■没错。这和尼强剑上的装置是关联的。这 个系统在东京电玩展上播放的宣传影片中特会有 所揭露哦,大家可以看到其中一部分的秘密 听说在东京电玩桌上本作会有实际试玩版》 那么其中会包括哪些内容呢?

小林园当然是让大家可以亲手操作尼禄, 养且玩

**伊達斯■我想大家玩过之后,应该会觉得自己**专 门脑一趟也算是值回了票价吧。这就算作是我们 的工作人员献给玩家们的着期间候吧

小林■关卡中的过场动画,使用的是即时演算的 A MP lavetation 3 的机能有很好的表现,大 定是好好欣赏。还有让玩家大吃一惊的秘密

**吴公开境**[大家看后 会有恍然大情的感觉 《恶魔猎人》已经达到这 在數數请条位期待地。

TGS前夕大幅爆料的DMC4,突然就告知大家 这次的主人公不再是但丁,再联想起此前的图 已久的"朔徽"。不过换掉人气高的角色,也 说明制作人员对作品的信心以及大力深化剧情 的决心,这种勇气依得鼓励。





# 不须的神话



TO THE PARTY OF TH

マ丁市職版( 新た) 東カ冷頓、単少丁

# Dante

战斗,即将在恶魔猎人之间展开







的精力都放到,负责游戏的制作上 (剑刃风梯 百 正战争 是近年来光荣之有的原创作品,因此也得到 "玩家们很高的期待 本作从游戏方式上看有 指令。而主兵们会在你的指挥之下、根据自己的Ai做 出具体的行动、你必须发挥你的指挥才能、让各个兵 种配合作战, 灵言吏用各种策略战术, 才能取得战争 的胜利 由于背景及定为英法百年战争 相比起(法 战,系列来,更具有历史的厚重感和史诗气氛。 能够为我们带来不 柱的磁带



记录英法百年争斗,再现众 见证人类历史长河中

# eck! 延绵百年的战争

华元刊·世纪之后,真面最高混合实验 正数据则。他不在下大量的发展的,另一方面,当前的工程,并是一步重整个从生商工画的能造权。另一一方面,当前的出发电也一里有效免电发 步步。2017年,其工是每年工厂等中的工程, 步,1257年,其工业每年工厂等中的工程, 场工工程的工程,并且不同被实验, 场工程的企业,并且不同时的工程, 场工程的产品,并且不同时的工程。 场工程的产品,并且不同时的工程。

※回野が成年中の、 会国年成年中、日東丁信倉軍等史上と 倉庫等等、何加米等時出張「仓庫等等を支 人大のためた当年の一、等長地を京都 大工程火相的選用等等。在途争的这選中 也出版了な多英雄人物、例如最分大常額が 防止服務が重大支援等等。 所の大量が建立所等なが大乗。機能予定引度 中に対している。



**扮演战争中河 即的英雄人物** 

以目前的情報中、我生产終刊、1看 對應效中格出設で、七百人の上局原件 或的场信。 基效制作者表示。在完成版 中格述到图像一个人文上的原件 中格述到图像一个人文上的实施 或的画面物所の可以令人基度 主兵金 中の、そ和本項的な資料有当主成。 成场。各个其种的武器、装备等相节。 中都尽力做到中下更变。在这场历时 116年的战争中,有无数著名的战争和 众多享有也是控制历史故事,先誉,司 储全力再提过各被人传统的场面。打造 99年中华广州两四中丰巨





# 中的诉说

期或者什么具体地点,基本是架空的世界现 **制作人系认环境设计方面确实符有一点端**东 ir and 具情,不过看起来,他们所说的这 证实"恐怕相当具有历史意味,并李琬代 ※文上的概念、当我们看过一些设定高级、作 能会觉得它们中的一些带有波斯色彩,还有 些則歐洲风味浓重。







沉默与冷酷并重的都城







# 满目烟尘和杀意下是凄凉沉重的过去





创还可以制作出"飞行道具"

MANAGE SWOOd是种的基础。特性 非非使用人可以随着解释的 普遍人 馬它会無無秤的威严,其代仿就是強 会被其一点一点地得瞎掉。我们在 **斯琳上看到的英典的女战士,英实已是** 有多长时间好活,但在那一制制家之

现在游戏的国蛇已经确定为黄宝角 (Stance) 阿自由切换, 这他妨碍者 一些相叫游戏有头做有不用的缝物。 ●式不同、Neriko的提式、達束書籍。 **建設技、判定以及作效原路部存款效**有 無被捕垮形的二刀流,这是在一% 强致时常能发挥大功效的模式。被此 相对的,则是夹出一击必杀统力的Fowe

alko特把来到合一支为一把宣信克莱

**三大力聚解於新出等数由數基十分要數** 

并且在古城一些重编的人或油粉护装 **養養大的英国和广州的角度。不过進利** 模式下的攻击力模对食器。综合主天星

网络形了"电影器"的问题——除了他 以运使、光源等于股末带给汞家临场赚 學外, 所有情节的变代也都将随着游戏 的进行而实时交转,而不会采用"打着 打着來做個人副僧" 波神方式---被入其中的每一分钟, 所有故事的第 青乐的崇托以及藏斗的节奏,都以 出物彩的电影"为音标制作。从前 表版中我们就可以感受到变幻的错误能

追随流行而又不舍弃个性 以独到的方式表达电影语言

# 展会上,看得到的与看不到的

这次的TGS上,本作展现出了更多 的细节和内容。虽然对于"西方的东 方女性"我们已可以理解接受,不过 並是前來看入物表情等方面仍有可能 查测——战斗中表情没有丝毫改变并 **玉永泚是一副没睡醒的样子,这实在** 对作品气氛及受众投入成方面都有负

画事中. 此外作为开发商, Ninja Theory儿 于可以说是"可爱",他们的主页与 其说很官同更不知说是一个Blog . 施 有些简单随意的感觉。当然了 并不是重点,关键是从平实的 里将树我们可以读出这群人那种发自 内心的对游戏开发的热情。这是一个 高方的开发团队,他们的上一部的作 ▲最一个风格保证的XB游戏。 Fu Chaos"。这次来到了PS3平台,据 ●削減,其实早在03年中期,甚至还 浅客"下一代主机"这些概念的时候。

能们就已经开始构思和策划这样一部

心目中理想的作品了、确实是有考证见 和目标。而作为SCE来说,积极吸纳有 创造力的西方开发团队,也对其在欧英 市场的发展大有维兹 □文/酵存









本作中基地上的署





为特征的会气速水、多有料。 从小练习事等,他的动作 第 CANCE技术,更会中上来 玩家使用,是技也等多 ELBRAZE SPROUS 之后有提杆拉前可以特殊等

LEFFEI 使用条件换巧 养好干燥道的少数原用于 31 上手的高差或证明板、水次在

· 利用 《南京省中 · 查集技术

EION 使用中距离接近的 Exa的機構了 追加的2种运技

可具体的核巧类。L00字一体的 进攻状态调整进程,表对

Jakon

# 表面对十七位修斗家的性能评价







WOLF 全体角色中間各类 资力量大的投放机人,要力模型 打造的使是液体力量下断电可以







Line





....

SEGA的招牌力作。开启3D格斗里程碑的系列最新 作《传统士动》自从李丰在他们上与广大玩家见言以来, 平已成为各位格斗FARS们关注的集点,虽然要VFB在斗 制上大放异形还养等谢明年,但是现在玩家们已是在 为它的家用机等档案期待了。在宣布移植在机能强大 的PS3主机之后,大家在次世代主机上有利率人工意识 VF面質的希望有了更多保证。不过从表在的情况来看 要在新主机上双到被作 品,也排茶料料多丁。

由于一直推示上投資院 京省、最内的机厅还 市政党通知4 1個目 来源:大怪1.所以目 思机的移植了.









重要原因是主机要在装配完毕之后进行网络验证,而 中国的网络与日本又存在着许多不被客的问题。所以 5代的机器暂时无法在国内普及开来。不过现在VF5本 也引进了这台机器,配合最新的"VF Terminal" 並強 系统,现象们可以像上一作一样设计自己喜欢的人物 影象,而VF TV电视节目别转播一些高水平的对局。并 量進行分析以及推导使用。玩家们只要花费不多的钱 下來,以前這可以似电子录像的方式下载到他们歌中

至于PSI線VFS的等值網票,長前網MA分實已能模 朝義培養示、家用紙版的VFS可以选择18:9或者4:3 的基督、商业支持HDTV。可以取得更加接近省机的效 展、本游验将在2007年的时候推出



目前《VR城士5》的开发情况是许多玩家关心的何 論論 VF5論政并從專案外側支額以這VF6億將开電

这次开发VF5的时候,你们是以什么为基本概念

进行制作的概念

的 VF系列已经有很长的历史了,西游戏的基本方 并没有改变。一直以追求虚抑演宴 (Virtual) 为避 基础,这一点是早就决定的了。在游戏设计的概念 虚拟真实的乐趣在哪里"是我们创作的原点。而 论就是"虚拟真实的乐趣在玩家身上",所以这次制 的时候,我们考虑到的是使众多玩家都有所收获、所 主魔确定为"兴业"和"体育精神",所以我们除了 NF TV"之外,还设置了"VF Terminal"的能顺系统。 本作使用了新的基板"Lindbergh"。这种硬件 等对VF的世界产生什么样的影响呢?

机器的进化中量注目的地方,还是显示器的解析度。 WOOEL2的解析度是496×384 NACMI与Chihiro是VGA 的解析度(1280×768)。 说到技术问题,海外制造高 - 开发PC差戏耐采用的重新技术使日本的制作人模块 这次采用"Lindburgh",也是顺应局势的举措,但 市产游戏不同,我们的省机管戏追求的是每到60帧 而无被廷的画面,不能客许有任何的差错出现。所以 为了开发和调整油柴系统、我们参索花了不少的财间。 VF5的开发,前后大约用了2年左右。

一说说游戏性的问题吧。这次的VF5等入了许多新 前便會、那么辦理对社会定生什么种的安化學?

片视图在导入新的要像之后,会产生什么样的状况啊? 在这种状况之下,又应该做出什么样的选择呢? 在考 虚则这些问题之后、爱们才能制作游戏。其他的工作 也就是详知指令的设定。角色形象的调整等等细节的 工作。首先我们是以4代为基础,然后适应新的原始开

的角色芝琳与埃尔?布雷波、他们使用什么流展 的格斗技,为什么选择他们参加VF5呢?

木原圖艾琳使用的崇奉动作很有意思。她的孤式中丧 許多地方可以cancel,更活多变,用起来自由度很高。 線尔・布雷並使用的技巧強而广、維西哥排散技可以 实现空中系法,很有魅力,这种特色是以前的角色所 遗存的,应该银有意思。

**孝太宏是於,由你的內底京和此人何呢**。

水皿画和以前的VF游戏相比,VF5在新的系统方言? 響大工夫,抽画作成应该是很有乐趣的事情。即使 墨湖前淮市築地VR战士的人。在看过电视上播出的

B W TVI 之后, 也可以 有意思。通过VF Terminal可

以海棠或拓展到一个新的高度。

片铜雕单之,火家在最开始的时候可以摆着自己最近 置的角色形象,这次我们对Upper系的调整使角色的模 斗更有特征,首先不必知道全部的技巧,只是试试算 己得意的几下子,通过规看VF、TV可以使自己的模 技术差一步提高。总之VF5还是要像自己研究。

大师而状次被们把福屋大的县角色的"接触器 展睛是看不到的,打击时拳拳到内的感觉。两角影響 操作也简单了。在游戏的时候得到各种难具,对于原 家自己来说是一种报高的成故感。除了对说之外,原 有許多地方存在着乐器。

果功后记。 从他们肯首得到的物规来看,\$9 獲得Lindwayh基板的VF6完全移植到PS3上,并不是P\$\$ 机能不能达到的,但是要解决衡机与家用机不具互换 性的问题,并不是一个简单的移植就可以解决的。由 于PS3机能的强大推过了Lindbergh,所以这在某种意义 是可以算是VF有史以来第一次"名职其实"的现行的 完全移植《像移植以前作品的PS2版MODEL2版VF2不 所以只要给SEGA是够的财间。这部大作一定会 出现在家庭电视的垂直上,而且将是高清晰的垂面。







# Ridge Racer, 新主机的爆牧

现在的山传系列只要有新罕 成了旅律。这本来是一件很有两子 台、它必定律場、自主机管教已能



而且联名声的事情、但近几年来几 手是出于"做性"的制作和发售值 得系列在凝量方面缺乏提升,港个 触熟的结果反而是逐渐被漠视。不 过实际接触过7代后,基党变革之 **处景不胜在包折、但长在瀔亮和体** 贴。希望会社本身的除了也要走得 再度一张。 □北/唯有





# 太奖夏宝制霸, 做最高级的Rich Racer!







# Drift+Nitro",加速和 訊移为仰升华

外港设置都在外部改造的推助之内。 碧本来说,全部的变化组合最高 6375000种之多! 两妻车的内部强化的 是实用、我们可以调节引擎性值、域

长持续时间等等,甚至我们还可以提来



















LANE DE LEMEN PARTS PERSONAL PROPERTY



# 自力门户准。生存更不易

打开Gerne Republic的网站,虽 黨做得也算比较與致於而, 但还是可 以从中感受到创业初期的理辛、民本 古起身为社长也要不时来自上阵推广 一番,那个号称每日更新的主页是就 也是服引人气与关注的一种手能。其 著名的制作人,脱离了原本的会社 也就意味着告到了所有可以佈仗的作 品品牌。而真开了品牌、基本一切都 要从零开始。我不能又细起来在53度 金上所遇到的同本者起。在她被们签 名时的他看起来一触的若有所思、虽 要件商业达出一种倾向,或者观教出 一个选择。现在已不是当年的礼世时

方是領珠的事情,尤其是对于別能步 的公司而言、诸都不得罪实际上就是

看着TGS上前排棄職業。並也 能不过云州过眼——多少年前 谁又曾推到业界会变幻若斯? 而到 了朝年,也许TGS也会与E3一般向 我们告别。蒙华沉泽、生存是一 根瑞难的事。使我不禁有了上面不



本作中除了义务与弁庆之外。 同切掛。在主要战斗系统方面,游戏 (1)是。 (张了前你的动作风味,习实又不) 美國、李县、神殿、也依然養在 美国前在東部上玩著不出太多有新 1件的重大調養改变。不可相信的

代,想做个不信不肯左右追溯的第三

明的作級狀況。而避难將从美卡记》 国的并庆得大型联人的护押市城走 同义经建议就是一侧。而在具体战 一种一十一类双市城中迈时切换战其 1960年形成连续技术是可能的 这





百战炼磨无可匹敌







# 静若处子<mark>。</mark> 动则如仙女飞天



柔丝作 飞素 纵横来去

# 正都或赤难分,助面似是









,世代集绩,二零零六年

世寨的VR网球系列家用机上的最新 作 在日本地区将只对心PS3版本。相 比起简单直接的美版标题来,其日版名 味。游戏的风格大气 制作写真,并且 提供丰富的多人同乐的内容。很值得网 球FANS关注。

世界著名球里以实名和真实形象登场 戏基本分为四大模式, 其中世界巡回赛

度的模式。在这个模式下,我们将自邻 发挥拼搏、郑会多令人激动啊。

一名球员, 然后用其些游世界, 挑战各 称"Power Smash" 颇有 些热血的意 种赛事、享受投入自我的成长乐器 自 创出的球员首先要通过练习赛 送你前 戏 1 和学院测试: 挠战题目 米锤炼提 升自己的能力,这之后就可以参加于世 就目前了解到的信息,本作有20名 界各地举办的各种网球赛事。目前还不 清楚这些比赛和场地是否也都会以实名 其中男子13名 女子7名,其中不乏大 登场,如果真是那样可实在是一件令四 家耳熟能详的人物。与世界明星局场竞 球迷大呼过瘾的事 想想看,一整年排 技術是非常有投入感和成就感的磁。游 词满满的ATP、或者WTA,赛程让我们

(World Tour Mode 当为最有游玩深



A · 斯特里下自由各有目 . 收集 计允许的证据证 · 中华东西









# SPORTS, 让彼此都轻松

游戏来,我们很多人 直觉上都会认为日 球除外、田为美田人 此不喜欢这家百。就 **教们而官,被继承大** 到体育游戏的。 美实徵们不必把游戏要求得斯 有生活内容也是可以做到很优秀的

么深的、好比--定要有深刻背景。 等。体育類材能是这样一类作品 严肃思考,艺术讲述才算体面。游 戏不过是娱乐的一种,现在更是流 上進动本身、世寨的这款带球、在 定要去独创什么东西 反映版 展会上就相当吸引我,

多字模式 / Evhibation Maria ) 与音楽 釋式 ( Tournament Mode ) 将主要提供同 55、前者介许最多四名玩家参与到比赛中 去。大家可以自由选择对抗或是合作,并 且我们可以详细调整各种选项设定。比如 对战量数之美的东西。而"竞赛"其实也 就是对应街机的关卡模式,共有6关,与

两名玩家合作双打。游戏的按键设置相当 简单,最主要的其实只有控制移动的方向 健以及对应三种击球方式的按键, 便捷易 行。但根据按键时间的长短、球的落点与 球员之间的距离、球速等等因素、游戏会 在击球时自行演算出各种变化来。反过来 掌握并利用这些因素, 我们也就可以制造



## 团队模式 (Party Mode) 虽然也是 -个多人同乐的选项,但它的内容可是与之 前的mode很不相同。正如其名字所表达

出来的。这是一个让家人或朋友在一起尽 情欢快的模式,它包含的并非是正规的网 球比赛,而是形式发生了很大变化的各种

迷你游戏——当然都与网球有关了。此棵 式下可以允许2-4人同时进行游戏,大家 可以在 起互相合作或"路客", 妙趣模 生。就目前的信息来看,游戏将提供7种 "party game" 供玩家选择。不过此前售 有传言会有10种,所以也有可能增加

力和多是有快的得分手段, 击球 3. 瞬间会使人就不住也大喊起来



# Come on guys



现实职业网坛每年的比赛是非常多的。 男子方面, ATP将年组织的大小赛事大约科 70个左右,而女子的WTA方面也有差不多 80个,所有这些赛事从规模、名气 和分 梦命冤囚童来来痛的话, 相互间的差距摄影 常大的。从拟是为了让新人挣积分、总奖金 也只有十几万美元的低级赛事、到全世界都 会关, 1 总型金高达数百万美元的大赛 54.4 在北方村市村上市以,今人的草塘市 当然

我们不能胡锦所布的比赛想会被蜃摆在这次 的作品中,但很期待看到澳网、温网、法网 以及美网这四大满贯赛事啊。若能真实选手 配合真实场地、感动何止倍增。

VR网球强调的是豪性的拍杀以及迅捷 委厉的球路等等一系列可以直接令人兴奋的 要素, 世起真实的国球而含, 可能会表现得 福显夸张 些 不过,激情和疯狂正是体 商运动带给我们的最好礼物。



## 玛丽亚 萨拉波娃



和所得奖金最高的 美少女, 不仅相貌 出众,球技也十分 了得。刚刚在今年 (金田野田1884)

## **法** 达文波特



尊称189公分 今年 "经30岁的著名网 18. 差符、力量形式 手, 以大力发除著 称。最近正在考虑 **自设的问题。** 

4 全男子同玩吃对 37事中,积分超过 第一名2000以上。 技术全面、鲜有败 明 唯一的缺点是 **小解権长红土场** 

# 罗迪克



技术力量并重的选 ,曾被认为是桑 整拉斯的熔班人, 但其關气和稳定性 并不如设施、近来 状态有所下滑。

## 雪顿 休伊特



以脾气暴躁和口无 遮拦著称,虽然年 纪不很大, 但休伊 特已经算是上一代 球星了,其辉煌都 发生在4、5年前。

## 玛蒂娜・辛吉斯





# 拉斐尔·纳达尔



## 纳尔班迪安



很有个性的阿根廷 选手, 在经过了一 段状态下滑的低速 期后,目前已回升 到了排名前5位。后 场球是优势所在。

# 朱安。卡洛斯·费雷罗



在03年的町幣。 雷罗普坐到世界招 名第一的位置 过近年来的表现可 般。他在场上 以移动敏捷着称。







# 



作人表示这是 个"完全排除 了科幻色彩"的世界,在游戏 中不会有超越时代背景的机械 物品或者其它要賣出现。当然 魔法肯定是存在的。



除了主角可以变身为高达七米 的白骑士之外, 游戏中还存在 着众多体积庞大的生命体。其



出现"黑骑士"的身影。其中 所涉及到的阴谋和谜闭,都等



和其它幻想背景的作品 样, 游戏中也会有各种奇异的种族 出现。"风之种族"就生活在 这片大陆上,他们的生活与风 息息相关,与生角的冒险也会

F 台制作的原创,大作(白骑士物

賽馬更小人们对这款新作空港 7期待 (白骑士物语)描绘了在中世纪背景 中 个名为"巴兰德鲁"的幻想王国 中所发生的故事、"变身"将是本作

袭击,国王在袭击中被杀。城市 也被单火烧暖。原本安宁平和前 巴兰普鲁王国刺郭达阿格人了说 版潜海人打工的学徒, 在海北之

等非在这片克满了幻想色彩的大

LEVEL5代表取締役社长、 資本作所從的日曆是博先生表示 本作将借稿PS3的强大机能、展现 能大世界現的魅力。主角查身为 自骑士后将有普遍人身高的微信 达到7米左右。斯在游戏中主角还 会建进到其它各种体积巨大的改 甚至有背上負債者巨大部分 約生命体、绘置身其中的玩家前



游戏人数未定



# ●SCE●价格来定●2008年12月●賽车●日服●人業未定●容量未完

SCE公布了游戏的体格试玩演示。 澳示的效果为1080P。体感试玩展台前 可以必是人山人海, 开场经过30分钟后 已经排起了长长的队伍。而且其中还有 不少外國朋友的身影。可见GI審车系 列在亚洲以外的地区也有相当高的人 气。制作人山内一典表示, GT赛车新 作将参考(GT赛车HD)的制作经验。 以及PS2 (GT泰车4Online) 的实验性 网络服务普运经验、提供更高水平的 3D绘图与网络联机功能。通过或玩可 以看出作品的完成度已经相当的高。12 月游戏发售应该没有任何问题。









出了以其为轴心的多个外传作品。 据升自己的高季集章 并且与进一 戏的战略。

最具人气的多半是描述广阔战争的 体上的小字以及污垢、据隐约可 - 年战争"系列。并且官方也推 见 机体的动件之类都会敷加厚重。 而战 +时候的临场感以及动作 也 把整体的故事深邃化。这一次我们 都是前两代机种不能带给你的 游 的机动战士高达将会在机能强劲的 戏之中有 个很重要的要素、那就 PS3上景场、已经整装跨越了PS家 是"破坏"。关于机体本身的破坏 族前两代高达系列。将会在PS3上 以及建筑物的破坏、都会影响到游



格未定●2007年●体育●日版●人養赤定●容量未定

具特色的角色、拼给玩家轻松愉快 系列作的一贯风格。

PS3 (大众高尔夫6 餐粽 ) 的运动游戏体验而广受欢迎、至今 在本届东京电玩展中提供试玩。由 已于PS PS2 PSP与手机平台上 Clap Hanz开发、日本SCF发行、知 推出多数作品。本次于PS3上推出 名高尔夫珠游戏(大众高尔夫)系 的(大众高尔夫5(暂称1),是正 列以简单的操作、爽快的打击、各 统系列作第5代的作品,游戏将承藏





# CFA+价格未定●11月11日●FPS●日服●人數未定●客量未次

由Insomniac Games公司开发的. 具备恒人的破坏力和复制能力。他们 (反抗-人类没落之日)是 軟料幻 妄图毁灭全人类然后取而代之。疑察 题材的FPS游戏、游戏将有景设定在 要排資美国突击队员Nathan Hale、拼 了1951年的英国。人类正面临交顶之 领美国和英国的上兵与Ct mera模开

灾, 但罪魁祸首并不是第 次世界大 最后的战斗并拯救全人类。在游戏展 战。由于异形的入侵, 战并没有缚 厅提供了单人和多人对战两种武玩方 发,而是由 种Chimera的恐怖生物 式,由于游戏画面出色所以联合前人



40 2006.20★东京服专辑★

# 摩托风暴

## 规非洲人里原的生态环境

(非洲) 是个奇怪的游戏。与其 为旅传还不知道保拉编和领、旅戏中 促现了意洲大草原各种动物的 否計 金马 厚牛 长颈磨针么的。但游戏 具体育么玩还未明确。(非洲) 非常真 を地水原了非洲大陸的野生世界。 贈 了这大公开的两面和视频外,厂商目 公布游戏的具体细节、假据消费SCE 為戏制作人Da sak... kepr 将参与此游 对开发工作、他曾经提大众高尔夫3 Portable #0 Online 的制作人。



CARL BUILDING STREET

## **建心发射至病**阿里。

游戏将怎人复杂的物理模拟处 , 将车辆与地形地物的互动 接供 的的碰撞、行驶时凝起的泥片 压订 基地計对路面造成的变化等项目忠同 的早线出来 游戏中另外一大特色的 是不同车种的混合赛制,你既可以进 用轻巧的摩托车参加比赛,也可以说 用体型巨大、威力十足的巨无關參 赛 选用不同的车对应的战术各不相 间, 如果在多人对战中, 这种设定无 经会损大志宣扬 去状境 无味的比率。



# LAIR

作 看点为是单级的操纵飞发射 击动作类游戏, 等到现住于杨实际游 戏8寸修才发现与之前的第一印象有很 大的不同。本作的操作基本上通过修 科羊桥的1下左右四方向实现,实际 操作起来你会发现相当有投入磁。§ 想到的是手柄的反应异类灵敏、阳阳 进行试验时候只是稍微倾斜了一下 半辆 飞龙便做出了相当大幅度的 动作。习惯了模拟座舱类游戏的玩家 広 唐新聞 单、平。



刷开始游戏社玩家会控制 文 步兵出现在地图上, 扇鹰有许多战斗 可以自由搭乘。飞机升空后便开 始控制机体了。遇到敌机时便进入装 位于原建空战系列。样的模式。从图 歪中可以看出,本作采用高解析变量 重 从低空飞翔的时候看到海南的点 **卡努和地面上各种设施的细腻度等** 等,是现任主机无法实现的画质。并 外本作预定加入32人网络对战模式。 全於10個學表更要快更擴影的信息。



# 世嘉高尔夫俱乐部

太作界 24 大型电折版本为基础。 并请到日本知名兄妹将高宁夫球选手 育里平き 宮里佐作与賞里蓋柏任代 本的原尔卡特运动所说, 超级中压液 符操作有望 兄妹或自作的角色。体 验各种不同的比赛模式, 在球场中进 +1比赛。游戏将通过类比缩杆的旋转 与报动、安播纵游戏中高尔夫琼得杆 5推杆的动作, 重现大型电玩基板轴 纬设计构操作手够,并将承袭大型电 肝吸的角色自定要素。



# 致命惯性

(致命惯件)的别代设定为23世 纪的未来世界,人类为了寻求新的重 推而开解了这一种放於性极高的娱乐 项目, 由人驾驶各种不同的反重力车 辆进行基連竞选、而游戏取得胜利的 缩一条件就是第一个冲过终点。 因實 坑穿無要做的不仅是提高赛车的马力 以及境控件,还需要强化装甲以及为 竖式湖 如果拥有压倒性的攻击战 器, 在竞速中完全可以将其他对手全



如果说这大台东京电玩艇的维尼 台中大放野彩的作品, 非这些 (flOw) 莫属。在海蓝色的画面中 加索特別像如 样的角色吞食在每次 中的各种微生物从而不断增加自己分 体型、游戏内容可以说相当另类。 带 据春食微生物种类不同, 玩家控制矿 鱼的体型也会随之变化、并且其它鱼 资和玩家控制的鱼进行竞争。随着鱼 不断下着,画面颜色也会随着不断变 深、妖像提玩家身临其境深海一样。 27 5 55 55



# 部首天,然后慢慢悠悠的驶过终点 F1锦标》

# 游戏画面的质感视为出色

研究自身挥奏的高专职分纲首邻和市 實質轉退极, 此外弥漫在赛道上的 3 扬士は、以及唐生碰撞后散落下来的 轮的 破片都极为真实, 给人 种多 临F1赛场的错觉。游戏为了尽可能的 接近真宗 在菜单选项上面下了非常 大的工夫。此外 几乎所有的症队心 及51、智慧员都是采用客名登场,在这 其中或有许多特征熟悉的超级明显的



25 (K. v. glest) 身影、喜愛F1的玩家绝对不容错过。 ミッカラマ・モン





并没有预料到,十二年后PS系列主机已经取得了 堂成为家用主机领域新的霸主,PlayStation也从当 伤了PS和PS2的解熄, 证玩家望眼欲穿的PS家族 第三代主机PlayStation 3 以下简称PS3;在多次 延期后终格于2006年11月11日正式登场

看文章未足表格



以06TGS的被称号中方多类 PSJ将发布两个 版本、分别为豪华版和普通版、两者的区别就是一情况。而且效果SDGRM-IDDVD字卷也已经最高。而 豪华版配条了60GB硬盘和无线网络透影器,而后 对25GB的蓝光光盘已经没有容量实势。虽然用双 者采用20GB硬盘 只标配有线网络适配锅、相比 06年E3公布规格的不同是,普通版PS3也具备了 豪华版所采用的HDM1接口 不过对于玩家来讲最 好的消息奠过于常尼公布普通版的PS3价格从 62790日元下调到了49980日 m 含税价格, 折合 人民币约相当于由4290元下周到3410元1、相信 豪华版主机的价格和其他国家主机定价也会相应 下调。且不论弹价的原因是索尼原不住舆论和市 场的压力还是早有预谋的使用先扬后掷的商业手 段、临近发售前做出将近100美元的价格下调确实 面表现上、以高技术表态自居的蓝光目前也是略 打了其他竞争对手 个措手不及。

PS3从发布到现在程格的变化和两个版本的对 け 可以参看文章未尾表格

要是PS3最独特的地方 考虑到蓝光在索尼PS3甚 至家电市场战略中的重要性、文章将先进行介绍。 蓝光光盘(Bu-ray Disc, 以下简称为"蓝 或者 "BD" 是下 代高密光盘标准。由于 标准中使用了液长405nm的蓝色激光读取数据而 的,相比之下采用。 得名、制订蓝光标准的组织是蓝光光盘协会(Biu

将自主研发的光盘游戏机命名为PlayStation的时候 常尼、日立、松下、先锋和三星集、胜客可谓相 当强大, BDA物定蓝光标准的目的是取代DVD, 两次主机大战的胜利,并使常尼成功取代了任天 但蓝光并不是DVD的唯一堆任者,竞争对手还有 东芝与DVD标准的制定者DVD论坛共同推出的 年SCF旗下一个不起眼的品牌成为了集团一宝。经 HDDVD标准,HDDVD转营也有微软,Intel和三洋 等巨头助阵。不过从03年开始两种标准的正式提 出直轨现今,两者也没有真正决出胜负,更没有 准能够取代甚至撼动DVD标准的地位。

近几代光盘技术的对比表, 可以参

由于使用波长405cm的颜色激光可 24在单位重和获得更大的数据案度。同 样单面单层直径12cm的蒸光光盘的容量 达到了同规格DVD光盘容量的五倍以上,即 使面对竞争对平HD DVD也有格近7成的 优势,由于蓝光还存在两层至四层的标 食,因此在容量方面可谓没有敌手。不 过市场方面的实际情况并没有故光胜费 想象的乐观。首先,过于追来技术上的 革新导致蓝光光盘不能使用原有的DVD 生产线, 因此造成了蓝光生产成本要高

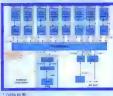
于HDDVD自品率却不切对方, 上市也计对方确的 层与单层竞争有"四手欺负双象"的嫌疑,但消 费者购买的不是技术,而是产品,绝大多数人并 不会关心哪种技术更先进,更有发展,只会关心 自己手中买来的产品是否能够满足自己的需求。除 去蓝光光盘, 蓝光播放器过高的定价(世面上发 等的蓝光播放器器桌部达到了一千美元、几乎相 当于市面HDDVD播放器价格的两倍;也阻碍了蓝 光的普及。

除去市场方面的情况、在一味宣秘的实际高 逊一筹。虽然蓝光在支持编码方面和HD DVD相 同都是支持MPEG2、VC1和H 264/AVC (后两者 为新一代的视频压缩编码技术、相对于MPEG2 能够提供更高的压缩比较重好が由于项量 何 目前大部分已经上市が

苗光影磁都只是采用 相对于竞争对手XBOX 380和Win、采用蓝光光 DVD 影碟 所 使 用 於 MPEG2编码技术,五 同期市面上可以购。 的HD DVD影碟机 平都是采用VC1缩。 代编码标准的蓝光

在功能和交互性技术方面蓝光影碟面对HD DVD也是略逊-筹,HD DVD影碟使用的交互技术 是基于HTML、XML、CSS、SMIL和JavaScript等 Web技术的 HD Interactive Format し下筒称为 HDI, HD技术可以为HDDVD影碟提供类似于书 等。 描中画以及网络互动下载等功能、由于相关 Web技术已经被广泛应用,因此iHD不但有很强 的功能和灵活性,更具有开发容易的优点,相 关人员只需掌握以上、Web技术就可以踏入iHD的[] 槛。甚至完全不需要有DVD制作的相关经验。蓝 光降营也针对性的制定了Blu-Ray Disc Java (以 下简称为BD-J I 交互技术来与HD对抗、基于Java 技术的BD心可以提供类似HD的功能,但是相对 于HD已经广泛应用、BD-J的标准甚至都没有完 全确定、截至目前市面上所有的蓝光影碟和播放 器都没有搭载相关功能(或者只有少部分功能)。 比如目前华纳推出的几部同时拥有蓝光和HDDVD 双版本的影片,其蓋光版就没有HDDVD版所具有 的书签, 放缩等交互功能, 虽然后期的蓝光影碟 会增加越来越多的特性,但对于消费者最糟的体 盼摹11 干花费两倍的价格购买了商光播放器。却 无法使用后期蓝光影碟的交互功能。而且为现有 播放器增加8D J相关功能无疑会让本以高岛的成 本"罗森开华节节察"。

了解了目前蓝光技术和竞争中暂时处于落后 的状况、我们就不难理解索尼为何要冒着延期和 失去传统用户的风险、坚持在PS3上采用成本高昂 的蓝光擎动器了,从这个角度看、常尼宣称"PS3 定价很便宜"是有 定道理的, 因为PS3已经不再 是 台简单的游戏机,而是成为了 个集团化的 产品。其实除去蓝光 PS3上还能看到许多其他部 7产品的影子,比如采用Cell多媒体处理器和高清 时代所必须的HDMI接口,索尼希望通过PS3无可 匹数的品牌影响力来刺激集团其他产品的租对痕 **软的市场。与此同时集团各个部门也不遗余力的** 为在PS3造势 比如紫尼影视娱乐旗下的威风八面 的蜘蛛侠称来助PS3 臂之力了。对比如下图片。 PS3年Loge型由的李体是不整得服動吗?



」上 我们把服光 **看**事 静 移回 游戏 主机。 PS3 采用的是 2倍速散光口读光驱,具体参数如 F

2倍速 传输率为9 0MB/s 1 读取PS3的8D-ROM群众,蓝光影 礦,BD-R/RE基光與景盘

N.B. 449.4 \*1156-55 24倍速 ( 特倫惠为3.5MB/s ) 建取PS2/PS的CD-ROM設成、音

系CDRICD-R/RW創業量

尽管蓝光影碟有分区,但PS3的游戏与PS和PS2不 简是不分区的,这个消息对于以埃水货力主的国内联赛 来说不啻是一个巨大的真讯。PS3能够读取DVD甚至 CD, 但PS3的所有游戏都将采用蓝光光盘作为媒体。 而不会傳主代主机PS2 样、CD媒体和DVD媒体的游 戏共存。蓝光光盘的高容量对于游戏机来说是否必要? 大容量的游戏又能给游戏界带来怎么样的变革呢? 先来 看一侧前期关于PS3游戏的新闻、大致内容是这样的

PS3版 (Resistance Fall of Man) 游戏程序容 量目前已经达到22GB以上,通近单层蓝光光聚25GB容量 极限。其中,音乐和音轨文件占1GB左右空间,关卡数据 和解序代码片据了剩下的21GB。对于《Resistance Fall of Man ) 来说,目前只有PS3的蓝光光驱可以胜任, Xbox 360未来的+DDVD+驱也无法满足游戏数据的需求。"



不研究新闻的可信度。先找个例子分析下游戏中各 部分数据的大小和比例。以不久前排出的美式RPG鸡篮 为例、PC版水TES4采用了1%DVD水煤质、整个游戏 安發在硬盘后容置大约为4 3GB;京用宝机的游戏对比 PC游戏虽然运行平台和运行方式存在不同,但是关于 游戏各组成部分的比例还是基本相同的 , 托开发者良 好习惯的福。我们可以经松根据目录和文件名判断各文 件内容, 这43GB数据分别为

機構, 257MB、比別效过场均为清算, CG动画基本部是厂商Logo之类 會領, 2GB。包括游戏中的全部语音、音乐和各种声效 其他, 1GB, 包括游戏主程序, 所有3D是模和其他加文格等文件

有一定计算机基础的证案和知道,程序代码的大小 **性往不会由于改换革台或者机能提升而有大幅度变化。** 而游戏中物件的建模和材质虽然会为发挥愈发强劲的机 能而变得更加复杂和庞大、了解TES系列的玩家都知道 即便是与XBOX360、PS3等次世代主机的代表游戏相 br , TES4在内容丰富度和画面表现上也丝豪不落下风 TES4也发行了XBOX 360版 1 ,但其程序+建模+材质 等部分总和也不上均GB左右, 游戏总容量的 半多都是 视频和音频文件。

以TES4为标尺进行对比,Resistance中存在1GB的 音乐和音轨文件完全合理,但关于"关卡数据和程序代 码占据了侧下的21GB 的设法则相当可笑。因为这就 说明身为第一人称射击游戏的Resistance有着将近10倍 于TES4的内容(21G8对比21GB)、显然这十分荒谬。 更大的可能性是这21GB数据中包含了高清晰视频或者 是DUMMY文件(DUMMY就是相对游戏内容没有任何 意义和关系的文件, 游戏商通常用在光盘中增加 DUMMY的方法把游戏本体内容项向光意外圈, 达到增 加连续读取或随机读取速度的作用,比如很多的PS2游 戏中都可以按到太师 FGB甚至几GB的DUMMY文件 1,至 干这则新闻, 笔者怀疑只是索尼和相关游戏开发高的一 种变相夸大蓝光优势的手段。

以目前业界计算机技术的发展来看, 能够充分发挥 蓝光光盘容量优势的数据非高清晰视频和多声适音频更 架构 全称为Cel Broadband Engine Architecture,

旗。因此容量并不是能给萨坎带 来革命性变化的决定性要 意。可以预见的是相当长 的一段时间内PS3的游戏 相对XBOX360的优势原 是新提供更清晰CG和更 富表现力的声音效果(并 且游戏开发商还得增加成 本来这么做1、而对于绝 大部分尤其是国内的东 家来说,想欣赏PS3游戏 和蓝光影碟的電視效果達 需要先继续转句中层签证 有几万块钱能把家里的申 视和音响设备换掉。

除了能否利用蓝光光 確容量优势、PS3底光空 动跳的传输速度也引发了 不小的争议、读取游戏产 意时只有9MB/s的读取进 度在XBOX360光驱最大 16MB/s的传输率面前官 全外干下风, 那么是否 PS3游戏时读盘速度会非 常慢以致于影响游戏呢? 其实也不尽然,因为PS3 可以用类似Xbox的方式。 将游戏运行所需的数据先 行读取到字机的硬盘中。 而硬盘的连续读取速度和 随机读取速度都远胜光盘。 这样看来如果游戏状化 器 当、除初次将游约款担 载入硬食时可能需要较多 时间外,其他时刻的美型 速度都不会太慢。相比。 下XBOX360并没有继承前 键Xbox的优点, 因为硬盘 已不是主机的标配品。

# **CPU**IIGPU 中央处理器、以下等

称为CPU)和图形处理器 (以下簡称为GPU)是示 定一台主机性能的关键。 PS3采用的处理器Cel来 头不小, Co.是由素尼。 常尼电脑娱乐, 东芝科 BM公司 ( 简称STI ) 联合 斥资4亿美元从2001年开

始进行开发的通用/多媒体处理器、主要而向市场为高 性能服务器和多媒体家电等领域、被索尼用作PS3的 CPU是Cel的初次商业化的大规模亮相。与PS2采用的 基本由常尼独立开发的Emotion Engine处理器所不同。 Cell主要设计是由IBM完成的。但Cell与常见的 Pentium、Athlon甚至IBM自家的PowerPC处理器等 仍有得大不同、如果认真的剖析Cel 处理器,也许登 载本文的这期杂志所有篇幅都用上也不够、不过对于 这篇刊登在主直游戏机媒体上的文章这么做显然没 有意义 因此下文将主要对Cell的结构和特点进行简 单的介绍并将其与主要竞争对手XBOX 360的CPU进行 一定的比较 截至目前任天堂并未公布Wii的CPU "Broadway" 和GPU Holywood" 的具体参数。因 此不参与以下对比!

IBMit of Cell处理器时采用了有别于传统的CBEA

间 新思为Cel宏带引擎架构 ), 相对来 说这种架构要接近现在的GPU而不是 CPU设计。Cell处理器可以被划分为 四部分

> 1↑ "Power Processing Element" (以下简称PPE, 字面意 思为 "Power处理单元" }, 基于

PowerPC的架构的PPE是处理 器的核心部分。PPE有一个 VMX矢量单元,各32KB的數 据和指令L1缓存和512KB 的L2缓存,由于支持SMT技 术,一个PPE可以同时运行 两个进程。

2 8个 "Synergistic Processing Element" (以下简称为 SPE, 字面意思为"协助处 理单元"),每个SPE都是 一个RISC架构的处理器, 其 有128个128位SIMD寄存 器. 256KB的L1缓存,每个 SPE都可以单独或协同进行

多种精度浮点和矩阵遗算。

"Element Interconnect Bus" (以下简称为EIB, 按照字面的意思就是"单元 内联总线"), Cemme 内部的各个部分就是通过 EIB总线连接在一起。

4 输入输出体系、用于与 CPU外部进行数据传输。

通过左上方的结构图可 以清晰的看出各个部分的连 海结构和之间的带家。

1A识了结构、再让我们 表简单了解Cell的性能,由于 CeloS有正式大规模进入市 场、BM普发布的 份Cell 的性能实測报告几乎是我们 似群族雏银纹、朱像 如的 式报告内容擴近一部分供大 东参考。 BM进行的测试中采用

的 是3 2GHz 的Celt处理器。 祖过项目中部分项目最多以 8个SPE进行协同运算来测 武、部分则以单 SPE进行 则试。测试的项目主要是高 性能计算、图形处理、加解 **老计算和影像解码等**,测试 结果的參照是Pentum 4、



# PS3绝地反击,降价策略终成现实 20GB版功能提升 . 必將供不应求

INEPACKBI, 在单精确度浮声数运算下可得到其他主 五面用处理器6到8倍的性能、 亚倍精确度下侧为13 培, 在图形处理方面, 当执行TRE 计等时, 可得到30 身的性能。执行30图形处理典型的几何转换与光影 1 實計, 单 SPE即可得到1 7倍的特能 在加解密计 資部分, 当特行AES, TDES DES ISHA-1等加解網 1算BI, 使用一个SPE就能得到11到23倍的性能 在 设场连解码部分。当执行18MbasHDTV解析度的 MPEG-2出流解码时、单 SPE即可达成每秒77帧的 付能,约为同项率参照处理器的0.9倍。根据这份报 告看, Cell处理器的强大显露无疑,

PS3采用的Cal处理就是使用90cm工艺生产上将 #金融为65nm; 的3.2GHz的版本 向全有 个PPF和 1 个SPF 有 个SPE因为提高Ce 生产自品率以及其 给 种配置做优化,因此游戏机的执行效 塞往往世配置近似的PC故事高 但题使 在游戏机领域,面对Xenon处理器, Ce 的前景也不容乐现。由于单个PPE的性能程 对Xenon单个核心并没有优势。SPE也不 具备执行常规程序代码扩能力 PS3.前 戏的开发者们只能把控制,AI和游戏主程 序等代码等放入PPE有网的两个进程宇面执行。 而Xenon·个核心可以提供六个进程, 且不 说使用多个进程、即便同样是只用两个进 程,也可以自由选择两个进程是在同一个 核心还是不同的核心上。这样的设计无疑 简化了开发、也提高了代码执行子效能。

ARCH 2007 如此说来 八爪鱼 岂不是东欧了? 答案当然是

.. 数件 数 [ \* 17: 24... 布的BSX技术测规

核心频率为550MHz 1 有传闻最终规格将为500MHz ) 具有运算能力211.2 GFLOPS (注)。共1.8 TFLOPS参寫可論理并 行浮点着色说水线

49 BO FOR BUTTON 部时钟可以进行24次2D材质量较 texture lookups / 操作。550 MHz的核心可以的砂进行132亿次材质查找操作

支持129位章章横度和S3TC材质压缩技术,后者可以提供5比7的压缩比 注: FLOPS | Floating Point Operations Per Second的 缩写。翻译过来就是"每秒钟执行浮点操作次数"》

是一种衡量处理器处理能力的指标,由于FLOPS单位过 小。现实中往往采取更大的衡量单位。如GFLOP(十亿 次浮点操作部种 )和TFLOPS (万亿次浮点操作部种)

RSX是基于NVID.A的G/0架构 即目前市场上风头 正劲的GeForce 7系列思卡的架构,开发的,参照频率等 指标G70的产品线上与RSX最相近的就是GeForce 7800GTX 512、后者也是7900GTX和ATI公司的X1900XTX 原卡发布前音器PC領域的景卡ラ王。但BSX的性能也许 并没有7800GTX那么强劲、股夫以上理论性能的这些数 字。对性细影响巨大的像素渲染管线数,每管线贴 图单 π 和顶卢管线数等参数都没有公布,分析常尼 贯的宣传策略,不排除RSX在这些参数上相对7800GTX 有所缩水的可能、即使不缩水, 只有后者一半带家的内 存控制器 7800GTX使用256位的内存控制器 也注定 虽然PS2在机能处于下风的情况下依旧直溯了主机 PSX性能不是7800GTX 512的对手,尽管游戏机具有

> 不过PC并不是PS3战略中需要考虑的对 手,RSX的主要对手是XBOX 360的图形处理 器C1 也称为"Xenos",核心架构的开发代 每为R500 , C1是由NVID A的死敌、另一人 製形型片巨头AT 开发的、与BSX类似。C1所 基于的R500架构也是X1000系列PC显卡的 R520架构度变而来。对比RSX和C1的已知性 能参数, RSX的指标路高, 但基本两者上是旗鼓 相当。仅从公布的性能数值之间的差异器。两者 在具体游戏中的表现不会有明显的强弱之分。

> PS3为RSX提供了容量为256MB、实际频 率为700MHz的GDDR3显存,加1.256MB頻 率为3 2GHz的XDR主内存,系统总内存共 512MB。相较2 F 主要発争対 F X B O X 360所

用的GPU代号为RSX、即"Rea ty Synthesizer",名 采用了UMA主存显存共享方式的512MB频率为 及知道,相对于ι+算机大部分时间在进行"多任务处 称直译的意思就是"现实合成器",尽管名字与GS如 700MHz的GDDR3内存,虽然因先天问题在带宽方面 理"、游戏机主要以"单任务处理"为主、游戏机的 出 物,但RSX是由PC界图形芯片两大巨头之一 处于劣势,但在游戏开发中内存分配比PS3具有更大的 灵活性。像Cer的SPE 样、XBOX380的图形处理器也



如原因被解蔽)、相对于Cell、同为 BM开发的3.2GHz 基于PowerPC架构的Xenon处理器名头就小多了。但 作为专门为XBOX 360定制的CPU, Xenon同样不乏个 性, 从结构上讲它是很奇怪的 核心处理器, 既不同于 目前在PC市场上兴风作凉好不耐风的"碧显双核的"处 理器、也不是實施特別并且已经应用主服务器领域的四 核处理器,以致笔者曾经开玩笑说Xenon采用占怪独特 的·核心设计的原因和PS3采用的只有7个SPE的Cei-样、都是哺乳过的产品;当然事实并不是这样的;。

由于都是基于PowerPC技术设计的。Cell中的PPF 与Xenon中单个的核心无论结构还是性能都是非常相似 17、但是量化的比较两者的综合性能并不容易。如果 单纯比较么布的理论数字, Cell是viffXenon, (BCell)大 处理企工的性能是需要特定的环境的 根据IBM提供的 成估, ix测中Ce 性能表现优异项目多为陈像处理, 加 解密计算和视频音频压缩解压、原白了就是需要大量的 9点运算的场合。其实Cel强劲的理论性能中大部分"马 1 " 都提来自几个SPF处理器, 加里冷PPF是一颗 "通 11处理就 , SPER 像一个只会复数的"专用处理器", 由意见于游戏中的两种生物做个不恰当的比喻。Ceit与 xenon的对比莫过于"八爪鱼"大战"一头犬 采用的Ce 由于解蔽了 个SPE, 也许只能称为"七 下旬"。八爪鱼虽然只省一个可以进行思考的大脑。 但是有人条型活有力的触手可以协助完成很多事情。而 头犬每 个头都可以用于独立里等被客战 +。

虽然从结构上看相对较小的。2 機和等设计决定了 「a 和Xenon都不是适合个人计算机的处理器,但 4 果假设两者能用于个人计算机, Cell在实际使用效果 会逊于Xenon, 因为Cell虽然有, 个SPE协处理器, 但大 部分环境下部是'姜子的耳朵——提设',而Xenon每 个核 心都能够拿出来被操作系统和应用程序使用。在多年 务环境、三核面对单核的优势会大为明显。

那么在游戏机这个特定环境中, 八爪鱼"和 "火火"谁更强呢? 对游戏机技术名 定了解的阴 CPU可以"心"就"处理游戏程序,加上游戏不需 NVIDIA开发的。

研的特许就能上不如三核 vehXenon。 但统付目前游戏的控制+AI+游戏主 程序代码户基本足够。SPF虽然不 能协助PPE处理程序代码,但其的超 强厚点运算能力能够协助GPU进行 2D和3D运算、这也是PS3曲面处理 性能上能表真正用开XBOX 360的美 键,从这个角度看。Cell不仅是游戏机

否定的, 虽然单PPE的Ce I在程序代

的CPU,同时还身兼GPU的协处理器。不过Cell的潜能 最终能被激发到多少不但需要索尼不断提供更完备的 开发环境和资料。更要看广大天才开发老们的不断提 索。毕竟相关技术对于开发者们而言还是相当陌生的。 Celi而前的路还很长。

也许只有IBM才是次世代主机CPU大战的真正的 胜利者。因为全部三台主机的中央处理器全部是由IBM 设计和提供的

CPJ作为主机的大脑和心脏 作用毋庸置疑。但 随着时代的发展、GPL也开热护溶验来跨重要的角色。 因为它的能力高低将直接影响玩家的主现感受。相对于 表现还算中规中矩的EE处理器,同样是索尼自行开发 的PS2图形处理单π Graphic Synthesizer\* (即"图形 合成器",以下简称GS 即饱受推译。单纯追求性能 而缺少各种高级应算效果、只有4MB的显存加上不支 持压缩的等硬伤彻底宣共了GS是一个失败的化品。

大战,但面对更加强大对手的常尼放弃了对"1遗车的 比PC更高的执行敬律,但部分玩家期待PS3游戏画面表 





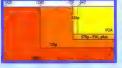
内部带宽高达256GR/s的eDRAM芯片。这块芯片以 性和特效方面设有多大差别 所以PS3和XBOX360在未 32GB/s的带宽与GPU核心连接 虽然它无法提升GPU 来游戏的画面表现力方面也很难拉开差距。 综合性能,但它会在GPU进行AA (Anti-Aliasing, 抗锯 药)运算时最大程度的减少性能下降,简直之其作用就 480p、720p、1080i和1080p等分解率上,比竞争对手 是能够存尽量不降低钠速的情况下提高两面质量。作为:XBOX380多支持了:个1080p PS3能否流畅运行1080p 所向,但DualShocx系列以前数存在的诸老争议如方向 XBOX 360的GPU, C1在升发API Application 的游戏很快引来了竞争对手微软和诸多分析媒体的 Programming nterface",即应用编程接口;上采用了 DirectX / DirectX是由微软公司开发的专用API, DirectX 何括2D/3D图形加速, 音频加速和输入输出等等多个组 件,,几乎被所有PC游戏所使用的DrectX对于广大游 双开发者来说已经再熟悉不过了 而身为全球最大的软 件公司并有着丰富产品线的微软。为XBOX360提供使 用简便的开发环境自然也是不在话下。

RSX理论上虽然也支持DirectX,但使用与微软阵 赞对立的。nux为操作系统核 U 决定了PS3无法使用 DirectX(不过就算能用,索尼又会用竞争对手的技术 么? ), 因此RSX选用了以通用T立标准OpenGLES , OpenGL for Embedded Systems, 嵌入式系统专用 OpenGL)为原型改版的PSGL作为3D图形开发接口, 着色语言 (Shading Language ) 方面贝抛弃GLSL (GL Shading Language, GL着色语言),采用了NVIDIA公 可自行研发的更为强大的Cg语言,尽管家电商索尼在 相当 段时间内无法提供能与对至维美的开发环境,但 成熟的OpenG、ES和Cq技术已经为PS3带来了制客和天 邻等南面不伤的游戏, 辨免了PS3軍路PS2初期画面表 现金面落后于对手的覆辙。不过由于RSX和C1各自的原

有自己的 帮手", C1上封装了 块容量力10MB, 全都是基于同 时代的PC显示、两者在支持的3D特

按照索尼公布的资料, HSX支持游戏运行在480 质疑。1080p是否真的 毫不可擊 呢? 其实1080p和 720p之间的等异并没有两个数字的差值那样小。1080p 的分辨率下全解共有1920×1080个像素点。而720p的分 辦案下是1280x720个,将两者相除,就会发现1080p单 帧的数据量是720p的2 25倍, 从下图可以清晰看出 480o. 720o和1080/o的尺寸对比。

虽然3D运算对GPU性能的需求并不和单帧的数据 量成正比。但1080p充疑会消耗比720p多得多的GPU资 源、尽管索尼已经通过 GT赛车HD / 和 (VR网球3) 两款公布支持1080p的游戏回击了所疑者,但前者只是 PS2版 (GT赛车4) 的加强级、速槽和贴图复杂程度都



不能与其他次世代游戏相比。后者虽然有着强劲的高而 表现,但网球游戏在画面复杂程度上也往往不如其他类 型的游戏 最多的人对战,场景也非常简单1。因此真 正能在1080p分辨率上表现出次世代级别画面的游戏目 前还是不存在的, 在相当长 段时间里, PS3会和 XBOX360一样, 大多数游戏因为机能的限制运行在 720p分辨率下、只会在某些特定情况下,才会再次出 现1080p的游戏,但不管可行性如何,PS3毕竟给了人 们 个选择,有1080o总比没有强。

及管RSX也许没有很多玩意们心目期待中那么强 劲,但是也绝不会像当年的GS一样成为PS2的一块短



版。并且索尼在专业的厂商。BM和NVIDIA的帮助下、PS3 的发挥,也是决定次世代"机能之王"王冠所属的关键。

笔者整经戏言,05年E3上因不伦不美的"回旋 镖"手柄鉄碎眼镜的人一定不少。果不出其然,顶不住 压力的索尼布06年E3展上推翻了之前的设计公布了PS3 最终的手柄 新的手柄相对于上一代的DualShock 2 手柄、又有什么具体的变化呢?

功能增加的部分 抗糖压成甲酰胺酚加 2ドド、ミニット - 1 は中、 反馈に支収 L3和R3两个器杆位置有所連接、灵敏度从8Bh変为108k 之物 " 最亲口, 支持40年級 羊胡於中号通。 内重电セ の以使用手柄上新導加的USB接口连接PS3进行変电

新的手柄 山布后 5 发的争议甚至比 年前更大,首

当其冲的罪名就是"不思进取", 手柄改为无线是时代 键设计, 摇杆位置, 平杨形状设计等等统统在新的手柄 上保留下来。而且具有讽刺意味的是、由于新的设计中 取消了已经被玩家广内接受和好评的震动功能。相对前 孽外形几乎毫无变化的新的手柄巴经无法叫做 DualShock 3° 英文单词Shock有囊动的意思。 DualShork直译就是"双重模动"。关于取消模动索 尼给出的理由是"会影响动作感应系统的精度",其实 了解情况的玩家都知道这只是翰捷官司的索尼为了防止 向游戏控制器需动专利的所有者 mmersion公司付出授 权费而采取的下策,前者已经因在DualShocx系列手柄

新手柄被排译的另一大罪名就是"模仿抄袭",不 知微软着到PS3手橋中し的PayStation健 以下簡称 "PS键" 后有何感悔,相对XBOX 360-大特色的 Home键、PS键不但功能类似,在手柄上的相对位置也 几乎与前者 样,加上变成扳机的、2和R2键,学习和 吸取XBOX 380 手锁伏点的痕迹还是後期景的。

上来经授权使用店者专利而赔偿了9100万美元、现在

自然不肯在对方价地盘上付"保护费"了

取代了舞动功能的六方向动作感应已经成为"恨 屋及乌"的众玩家口诛笔伐的对象 相对于增添按键。 仿佛这种"高科技抄袭"让玩家更为痛恨,其实PS3手

扬相关工作原理与所谓的被"抄费"对象Wii的通控器 Wi-Remote)有很大不同、八方向动作感应是常尼 公司自己研发的技术,所谓"穴方向"就是XYZ坐标。 个方向、外加Roi 翻转 )、Pitch 常后倾斜 . Yaw 左右倾斜 , PS3手柄实现这些功能并不需要像Wi 样需要单独的接收器。但是类似于Wi专有游戏 Metroid Pome 3)的 指哪儿打哪儿 和 赤铁) 世很难甚至无法实现。而能让广方向感应得到利用的 游戏应为飞行横机。赛车之类模拟类游戏,从这种角 度看,"抄袭"的罪名很难成立。不过由于目前缺乏 游戏的支持、新年辆动作感应的精确性是否能够满足

将常尼关于游戏控制器的管路总统成一句话就 是 尽量维持传统的前提下,最大限度的增加功能。 非保留移植其他机种游戏的可能和可行性。也许对于 · 经身为家用游戏主机器主的常尼来说,这种"以不 变应万变 的求稳策略也许是最好的方案。但是失夫 震动功能绝对是一个不可弥补的损失,毕竟看动为玩 家带来的感受与六方向动作感应系统的体验是没有替

需求,是否能够给人足够的投入感还存在很大的疑问。

# 存储部分:

关于PS3采用的硬盘,并无太大特别之处、根据索 尼公布的资料分析、PS3采用是25英寸的硬盘(其实 就是笔记本和移动硬盘盒中所采用的硬盘的尺寸1. 容量分別为豪华版60GB和普通版20GB、均使用传输 率为150MB/s的串行ATA接口与主机连接。由于PS3的 操作系统是基于Linux技术的,因此硬盘采用新的分区 格式的可能性不大,最大的可能性是在诸如ext2或ext3 等。nux分区将式的基础上进行一定的改良。至于硬盘 的可用空间,笔者估计预装系统和软件连同光盘缓存 分区会占用5-10GB的空间、剩余的空间应该可以由 行警令 周围交存均离效存档 亲母 网络利斯纳斯特

片等。另外根据常尼公布 的资料, PS3的硬盘是可 以更换和扩容的,是否可 以自行购买第二方硬盘自 ~更换还不得而知,但相 信广大的硬件改装爱好者 和黑客们现在已经开始最

豪华版的PS3内置了 2亿棒/SD(MMCI/CF名合 的读长器, 能者估计算 主要作用就是用来拷贝和

袁欲动了。

交换音乐、视频和游戏存档。对于没有内置读卡器的 普通版PS3、相信SONY会发布单独的外置读卡器、当 然如果PS3可以使用市面上US8接口的通用多合一读卡 銭引是最好不过了。

PS3提供了一个基于1000BASE-T标准的 RJ-45千兆以太网接口、除此之外豪华版的 PS3还具备了基于802 11b/g技术最大传输速 率为54Mbps的无线网络适配器,对于家中有 无线宽带路由器等设备的现象。将PS3接入网 络会非常轻松,没有内置无线网络适配器的普 通底PS3、相信索尼也会针对其发布单独的无线 网络模块。相对于不标配无线网络的XBOX 360 和不标配有线网络的Wii. PS3在网络支持的硬件 设计方面光疑抢占了先机。

由于XBOX360已经在继承使用相当成熟 的Xbox Live, 任天堂针对Wii也推出了以特色 取胜的WifConnect24和虚拟主机,索尼在网络服务方面 外发售的转换器拷贝到PS3的凝集中。由"PS/PS2框 (即"PS网络平台",下文游称为PSNP)。根据索尼 官方的定义、PSNP可以提供参似于Xbox Live的功能、并 且网络游戏对战功能是免费的 注意、增值内容下载等 服务并不免费。,PSNP还允许玩家通过自己辩设或者第 二方的服务器来进行小范围的联机和对战。

目前PSNP还处于开发中、但根据各方面消息和传 间分析,以PSNP开发进度和速度将很难与PS3简步首 发,因此11月时看不到具有PSNP网络功能的PS3游戏 基本上是板上钉钉。

目前索尼还没有公布PS3正式发售时包装内的组件 列表, 不过可以确定包装内主机标准配送的银件有

> PS3主机×1 S3专用AC变压器×1 元技网络這配牌,适用于整理版》

需要注意的是标榜为「最实惠蓝光播放 的PS3虽然具有HDMI接口、但并不附送 HDMI线缆,必须单独购买,作为播放器时使 用的通按器至今也没有公布估计也不会附送。

由于PS2具有4个USB20接口,并且支持蓝 牙20无线技术, 因此扩展性方面可以让人完全 放心。相信随着PS3的发售,会有种类繁多的官 方和號 方附件陆续击世。

在向后兼容性方面,常尼PS3可以兼容PS/PS2的 游戏,与硬件兼容PS的PS2不同,PS3采用了季似于 XBOX360方法、即通过软件模拟玩以前主机的游戏。 对于机能强大且成本已经相当高角的PS3来说这也是最 合理解决方案。软件模拟的好处就是能够提供相当程 度的效果增强。比如Xbox薪对在XBOX 360上都会被加 强为720P格式,但是兼容性没有硬件模拟那么高,截 至目前索尼还没有提供PS3上 "PS/PS2棒机器" 的蓄

由于PS3取消了PS/PS2专用手柄插槽、旧的手柄 将无法使用、使用PS3玩PS/PS2游戏时络无法体验到 原有的震动功能。至于PS和PS2游戏的记忆卡。同样 由于PS3没有预留相关接口而无法直接使用,按剩象尼 公布的海剌 PS/PS212+7 E中的存料可以通过变形另



自然不能落后,随即推出了PlayStation Network Platform 拟器"读取,但"PS/PS2槽机器"是否可以直接操作 转接器中的记忆卡目前还不得而知。

另外提醒准备购买PS3的玩家 PS3的游戏虽然不 分区, 但是否可以玩所有分区的PS/PS2的游戏目前还 不得知、相关内容只有等PS3正式发售才能有具体的结 论。不过话说回来,又会有几个人会得用PS3桥带的蓝 光光服来证PS/PS2游戏呢。

尽管はXBOX 360億发售一年的PS3在相当 段时 间并不能拿出超越对手的性能和表现。但非视深厚的 潜能、全面领先的配置和不再明显的价格必势足以让 很多评论媒体和玩家们对其重恰信心。不过根据日前 传出的消息,由于产能不足、PS3日本和美国将分别只 有10万和40万台首发初,在欧州地区市路延期至07年 3月发售。月不说首发机是否存在质量隐患。国内的水 低JSf] 定会利用PS3货源紧张将其螺炒成天价。因此 建议准备研锅卖铁第一时间购机的玩家不妨再观察 下,等至FF13、MGS4等大作的登场时人手也不迟、 况且随着PS3所采用的相关高新技术的不断成款。PS3 成本将有不小的下降余地。到时常尼也许会再次调整 PS3价格来攻占更多的市场。

对于准备买蓝光播放器的朋友们来说情况则简单的 多,只有市面蓝光影碟机 中定价的PS3几乎是唯 的合 理选择!当然国内PS3价格稳定还需要 段时间 , 并且 它还具备了 般蓝光播放器所设有的软件升级能力和游戏 功能, 对于准备投资体验高清晰时代的人来说, PS3绝对 是个非常好的选择。

大战、转瞬之 势渐趋稳定。 胜负难以决

# 次世代硬件大比拼



	CD	DVD	Blu-Ray	HODVO
单层容量	650/700MB	4.7GB	25GB	15GB
双层容量	光双层	8.5GB	50GB	30GB
Bcm单层容量	200/220MB	1 5GB	7 8GB	4.7GB
Bcm双层容量	元双层	3 0GB	15.6GB	8,4GB
二层以上标准	无	无	. 有	有
<b>视频编码技术</b>	MPEG1	MPEG2	MPEG-2, VC1, H 264/AVC	MPEG-2, VC H.264/AVC
激光波长	780nm	650nm	405nm	405nm
1X速度	150KB/s	1.35MB/s	4.5MB/s	4.5MB/s
内容保护	无	CSS	AACS	AACS
区码	无	分为8区	分为3区	智光

2	<b>土</b> 以上區元元(	素现份小取以	1.77.40 8.105 6.4"	おなな 四の城	FT 25 TH SELECT RANGE

	05年E3	, 08年E3	DB年TGS
USB線 2	P452	894	10)4
MS/SD/CF读卡器	标配	仅豪华版标配	仅豪华版标配
有线网络	输入x1。输出x2	输入x1	输入x1
无线网络	标配	仅豪华版标配	仅豪华版标配
HDMI接口	输出x2	输出x1,仅豪华版标配	输入x1

	XBOX 360	PlayStation 3	Wii
CPU	3.2 GHz基于Power架构的_核处理器。代号 "Xenon",由IBM开发	3 2GHz Ce 处理器 内含1个基于Power架构的PPE  处理器和7个SPE协处理器),由IBM开发	代号'Broadway',具体规格永公布,由 BM开发
P.I健诊性能	深点立算能力115GFLOPS、峰值1 签約91亿次	观点运算能力167GFLOPS每秒100亿次点积	未公布·
いる理论は廃	点积计算(Dot Products)	计算(Dot Products)	A 4 10
CPUEPIE	9000	9000	90nm
GPJ		代号 'RSX', 由NVIDIA开发, 基于G70架构,	代号"Holywood",具体规格未公布。由ATI开发
0.0	植心频率为500MHz	核业频率为550MHz	
GPU理论性能		1 8TF, OPS 211 2GF, OPS 可编码 每秒748亿次署色接	未心布
O. OF LIE HANG		作(Shader Operations),在Cell协助下可以达到每秒1000亿	
	种240亿次点积计算(Dot Products)。在CPU协助下	次、每秒748亿次着色操作(Shader Operations),在Cellib	
	理论可以达到每秒336个次	さっているを集め1000mit 美約330mit を担 apt products 計算	
GPU生产工艺	90nm	未公布	未公布
内存	容量为512MB、频率700MHz、类型为GDDA3	容量256M8、领率3 2GHz的XDR内存	内存类型为1T-SRAM,容量未公布
見存	夏寿与生存共享,有10MB嵌入式eDRAM,与GPU封装在 起		未公布
<b>系</b> 经帶室	Ce ! E B排充 204 8GB/s 峰值性能 ·	前段总统带宽 21 6GB/s 上下行约各10 8GB/s 1	未公布
	Cel FlexIO符度 35GB/s輸出, 25GB/s輸入	系统内存/显存带宽 22 4GB/s	
	主内存XDR DRAM帶宽 25.6 GB/s	eDRAM内部带变 256GB/s	
	显存带宽 22.4GB/s	eDRAM与GPU之间带宽 32GB/s	
	RSX带宽 写20GB/s,读15GB/s	南桥带宽 1GB/s (上下行约各500MB/s )	
	系统总线带宽 写2 5GB/s, 读2 5GB/s		
光製	主机内置最大多取速度12倍速的DVD光驱	主机内置读取速度2倍速的蓝光光驱	主机内置DVD光黎,读取迹度未公布
	可选配USB接口外置HD DVD光驱(尚未发情)		
外實存储	可拆卸SATA接口20GB硬盘 白金版标配,核	普通版 25英 †可升級SATA接回20GB硬盘	512MB 內存
	心族选配1,可用空间13GB	豪华版 25英寸可升級SATA接口60G8硬盘	
	64MBu31Z *		
	256MB记忆卡(尚未发售)		
视频输出接口	VGA、分量、S端子,复合视频、RF、SCART	分量, S端子, 复合视频, HDMI13	分量, S端子, 复合视频
是下输出格式	480 . 576 PA. \$ 480p 720p 1080	480s. 576 PAL® 480p. 720p. 1080s. 1080p	
音频输出	5 1 声递Dolby D gital	51声道Doby Dig is 可通过SRS矩阵化技术实现71)	杜北走向逻辑2代 Doiby Pro Logic )
有线网	100BASE - TXtr #的首张以太网网络适配器	1000BASE - T标准的 F 在从大网网络适配器	可选配JSB2 0接口以太网网络质配酶
无线网	可选符合802 11a/b/g标准的光线网络适配器		内置符合BD2 11b/g标准的无线网络适配器
网络服务	Xbox ,, ve	PayStation Network Patform	Mintendo A. F. Connection - Wi-Connect 24 - In tual Conso
· 1 斯 手 柄	最多同时使用4支无线XBOX 360专用手桶	最多同时使用4个PS3专用无技手模 通过蓝牙2 0th设连接	最多阿阳使用4个W Remote 通过蓝牙协议连接
	(通过微软自定的2 4GHz无线协议连接)		(同时使用4支时需要通过USB Hub)
	最多同时使用4支有线XBOX 360专用手柄		最多同时使用4个NGC专用有线手柄
生幼掌科	£	PlayStation Portable (PSP.)	Nintendo DS/DSL ( NDS/NDSL )
州口	3个JSB2 0接日	4个JSB2 0接口	2个USB2 C接口
	1个100M以太两接口	1个1000M以太网接口	4个NGC手柄接口
		1个记忆神/SD/CF闪存卡插槽	2个NGC记忆卡插槽
			1个SD闪存卡插槽
R †	30 9cm × 25 8cm × 8 3cm	32 5cm × 27 4cm × 9 8cm	15 7cm × 21 5cm × 4cm
京世	3 5kg	ФSкg	未公布
产后兼容件	软件模拟方式支持部分Xbox游戏,可通过更新	软件模拟方式支持PS、PS2游戏、兼容性未知	硬件兼容NGC游戏,另外可以通过Virtua Conso
	软件的方式干断增加新的游戏支持		联系升到特定MFC SFC、N64 MD等过去主机的游
			软件的方式不断增加新的游戏支持
主要地区发售日	日本 2005年12月10日	日本 2006年11月11日	日本 2006年12月2日
	北英 2005年11月22日		美國 2006年11月19日
	欧洲 2006年12月2日	欧洲 预计2007年3月	欧洲 2006年12月8日
美版首发价格	核心版 299.99美元	20GB 499美元	249.99美元
	白金版 399 99美元	60GB 599美元	.,
日取首发价格	39795日 市 含税	普通版49980日 完 含稅,/豪华版开放价格	25000日元 含税,



# avior miler

与E3展的时候一样,这次任天掌提供的武玩版包括钓鱼和 建宫暨险两个片段。迷宫是典型的"赛尔达"式风格,在试玩 版中主要是教教们武器的基本使用方法和常用技巧。本作中特 意为了方便玩家能够迅速切换武器而设置了快捷键。我们只需 将常用的武器与强控器上的十字键设置对应关系即可迅速切换武 翰、而无需像以前那样还得打开菜单。从实际使用效果来看,这 改进确实不错。

弓箭是林克的常用武器之一、在去年的E3试玩版上是通过 + 字键来射新的,当时给人的感觉是瞄准后的射击不够精确。 该玩时射出的箭离目标根远的情况不时出现。这次试玩8寸我们 发现。瞄准仍然是用的遍控器、发射则改成了B键,暗准精度







20° 产业 · 松地 明 香足林。 者 では、1×18 ・ 「原・中人株式と野田技術 Tillを立 · 在某些此一类社会 如 医性原环 和所证 南陵南平安全用台

熱寒寒也太高ヶ的計変朋を17序後都处 在之中的原於由株市協改也在丰盾岩革创

林克的形象 直都被没定是左手剑右手 习惯用右手的镰敌,所以特着做出了这 盾,而且在之前的系列等中也都是这样的。不一、改变、中此也可以看出老行在游戏设计上 过点太年天常悟了 个。 的改变、邪就是 的体贴。如此 来 游戏时玩家 般都是在 手双节棍右手递控器的姿势了。



业次任天堂提供的试玩版和今 GE3届上公布的一样,我们在最级 试证的条约条整理。而约时候首先 羽冠节视来控制林宪乘差的微水舟 在期間上夢动。到达有鱼的地方例 近之后、按連按器上的A健則可提 会保養下、等金上物之后需要將引 游戏里的收线,等鱼的挣扎力度变

来,仟天堂把斯手柄和游戏里的动作



**集好的结合了起来,现场试验的时候实** 





# 本款作品繼承了前作的精华,医 作则继续保持传统,并且针对WII主

候了马里臭系列运动游戏的风格,将 轻松自然与紧张刺激完美结合。马里 奥成名多年, 并铸造了一个精品系 列,并且遍地花开, 使马大椒活跃在 各个舞台上。体育表技更是马里拿和 朋友们表现的最佳舞台,足球篮球网 球等球类运动自不用道。连事车场也 是马里臭系列角色的天堂,虽然这些 作品玩法各不相同,但如有一个实出 的相同点,那就是虽然比赛紧张刺 激.但玩起来却格外轻松自然, 而本

机的特点加入了众多的改良和新要素 在游戏中玩家可以操作马里拿、赔 易、着奇公主、大金形、郑西、库巴 等知名的游戏角色。在充满神话幻想 风格的足球场内进行激烈的比赛。而 比赛的场地并不唯一,玩家可以选择 各种风格的场地进行比赛。玩家不包 可以使这些角色兼展出自己独特的强 力射门绝技,还可以利用Wili裏控器 的指针感应功能来守卫球门、小小的 手柄真是万能的宝贝。

> 马里奥虽然年纪大把,但 事体测定管等計 经准定

任天堂本社出品的体育意識關東。 財產世界上最有趣的助表。 生態為電 都有自己強特的必杀彼。

任天堂旗下大作无数。马屋奥 系列 赛尔达莱列 火炎纹童系列 等等。在新主机WII平台上自然是 一作不会少,不过按照老任的传统 好东西从来不会一下子全搬上来。 所以这次首发阵害中的马里臭也并 非是正统作品,而是非主流作品。 不过这款游戏的主角却非泛泛之业 就算仅凭马梁奥的号召力、销量就 一定差不了。更何况名家手笔下的

前作确实也得到了市场好评。很多 拥有NGC的玩家都期待着它能在WII 上再现舞魄,本作游戏方式与NGC 版非常相似,但是利用WII的动作 棉皮手類 玩客可以"手餐足器" 地控制主角们做出各种动作,可以 中确实得到了运动。充分展现出了 WII主机的独特之处,因此本作首 发绝对是天经维文。 门文/管飞

3堆截、但玩家推造不示 本作加入了众多的新要素,比如 地突破了敌人的助他、柳欧 传给队准。 设十二名不同的队长加上来自其他游 戏的著名角色,都为本作增添了不少 色彩、在游戏中每队都可以从八名特 也比NGC版提高了不少,玩家还可以 对手的第三人 人名法里德

给足球加入自动引导能力, 让足球自 动飞向目标。NDS主机的联网功能使 任天堂名利双收、透福了广大玩家、 因此体育竞技的本作必然是支持任务 们的技巧还是远远不如玩家,但智力 以通过网络进行对战,因为战胜人美





本作增加了强大的进取特徵是 東京在北美中可似象時無限計 门侧线、有一个鬼球分裂成五个。每 小足球追舞各个不同的目标前进。 冠掌还可以控制守门员移动防守



大力射门。不过对手也不是泛泛之業

可以经易地化解掉这样的强力衰衰。 所以玩家一定要勘加维习。

★市京服 吉場★

©Nintendo:

# 全新感觉的动作冒险!

# 「新主机新游戏玩家福音 「枪剑合璧,所向披靡! 新玩法新感觉值得期待」 刀光剑影,腥风血雨!

10.111大窗上外市往、随着发 等只明整开, 添蒸烧加了玩家 对它化了解 更加深了玩家对 它的向往。本軟作品虽然在蔣 维方式上是与传统的光枪游 戏略有相似,但配置還拉器 玩客却可以随意走动, 不用

戏的研究就是想制作出可以为 坑窗带来全新刺激感的作品。 而本軟作品也确实最大限度地 表护了Wil的个性手柄,因此



只要用手柄鎚准屏幕中的目标 按下按键便可射击。而且还为 玩家准备了多种抢支 玩家可 以配备两把枪随时替唤使用。 此外在游戏中的时间还会短暂 始傳報, 玩家可以使用出抢支

时、玩客则更为轻松、左右手 都可以使用控制手辆挥舞. 同 时解耳中的主人公也会做出相 应的动作、还可以做出突击 替身等特殊的动作。积攒了足 够的"待卢数"后、玩家还能 学习到 杀必击的强力招散,



造業論作辦政施对基为WII基身定能的,并 探機手術館可以让玩家展受到新的乐趣。因 然在游戏中使用光枪对屏幕射击,多年前就已 经出现,便这次常任的手柄分量够适比当年 的光槍裝得多。萬利烈手柄挥舞斩杀欺人则 绝对是一大侧新,但是认真思索一下。不免 有些操心,更家如果长时间挥舞手柄雕舞会 不会觉得很累?希望在不久的未来,深刻 **用使用准念使可以自由游戏**。



# 「战斗也要讲究技巧 避免杀戮获得赞赏|

在25. 中研察除了可以使用用效应外、不可 以投掷手榴弹攻击敌人,还可以利用手桶开门 关,7和进行调查等等,给玩家带来一种身临其 境的感觉,而这种感觉都远比以前的主机更为 直定 因为研家在紧张的战斗中真的会把手柄向 做是自己的武器。除了这些WI 独特的动作系统 外, 在本作中还搭载了"侍点数" 统。玩家的行动在游戏中分为两类。 是避免 无實义的战争得到"熟练"评价 "是进行无 物的蒸穀得到"緊豪"的评价、积累"熟练" 深价后玩家可以得到"侍卓数",利用它

可以受习到一市必杀的强力特技、还可以 敌人的景仰。为了取得这一点数,玩家在 中要尽量将敌人打倒但不杀害。不乱放 更不要让自己负伤,玩家必须认真修炼。 修取得事费的"徐彦教"。





一數相当赤裸的暴力游戏,看來任天堂拓展 年龄摆和受众的决心的确是很大的。就目前了解 到的情况来看,本作系统的核心就是通过Wii的手 精使游戏内外的人物动作联动。这种处理的确可 以使玩家的投入感大增,但问题是如果仅仅把Wii 的创意理解和处理到"遍控光枪"的地步、是不 是有些暴殄天物呢。以这种思路创作下去并非长 久之计。此作可能给人的感觉会很新鲜,但以后 的发展不可不考虑。本作由于以黑社会帮派争斗 为主题,因此难免充满血罐与暴力,让人觉得老 任游戏成人化的速度相当惊人。







五世與制造·舒缓运动

不好。」地想不好

《瓦里奥制造》这种纯粹,游戏合策的形式正好设合 如今快节奏下人们对游戏能够更加轻松便捷的要求, 禹加上 游戏本身玩法上的种种杂特创新、也难得这次任天常会挤其 作为新主机的同期发售软件。

本作是由 nte ligent Systems和 ns de Nintendo合作开发 的,而且在整个创作过程中,游戏开发小组的人数始终保持 在20人左右。据开发人员表示、本作的系统和基本玩法和系 列前几件都签不多 最大的区别还是在于会利用Wi的主机 特性来最大限度地发挥游戏的乐趣,一定会有许多奇怪的玩



an. tior 在拿机版作品中普 现过的/ 施女、解



她的脸彩和发型与嬴





与系列作品最大的不同点就是对 体感予牺牲性的大量使用。尤其 是玩家拿手柄的方式和造型。游 戏正式开始前、屏幕上会体贴的 **预先提高聚家棚出一个相应**的准 备套势,例如提示"Mohevik" 表示让玩家把手柄放在头上,捉 柄並在摊开的手掌上。此外还有 许多别的意法,包括像手持电钻 那样、或是环能在腰前等。总之 提前要出相应的姿势才能迅速做 出准确的动作来。



关于本作,任天堂官方前不久证实了游戏中将有双人合作模式。是 然还没有进一步的资料详细描述这个双人合作模式的具体玩法,不过我 们可以肯定的是在该模式下的操作方法。会是一个玩家使用标准的Wii主 控制器,另一个玩家则是拿着双节模束实现同时双人游戏。



虽然这次的實验舞台被设定在了 广阔的银。之中,不过大家千万不用 把游戏想得太复杂了, 事实上, 本作 的系统仍然还是非常简单的。和系列 作品 样,玩家只需按A键就可以跳 获, 成功的下连跳还可以使马里奥轻 易挣脱行星表面的引力,从而前往下 个行星进行新的智险。



# 本十年名 超效二生失限

作为任天堂旗下最为著名的角色。马 里奥自然少不了要为这次的新生机Wil大 力律场。虽然不是作为首发软件 但这款 了超级与里塞银河 的公布,无疑论支持 Wile的玩家们来了一针强心剂 当年NB4上 的, 马里磨64) 所作情算官美的要活成为 ·游戏生上的经典作品,后来在NGC上发 例的 卧元马里身)虽然因为难度过高受

到"干",物理。但仍不失为 软好游戏。

这也是为什么应该 有对新丰机上的"品里 奥"抱着如此之斯期待变的原因之

通过简单操作采实现丰富的游戏性。 任天堂的这 软件制作语念量早就是通过 "马里奥"等游戏来贯彻的。因此在最新 作中也仍然是以此为基本目的、由于本作 发生在整个银河之中、所以马里奥将去每 种奇怪的曼珠冒险,同时由于重力等方面 的橡放、游戏系统将有比较大的变动。







基本的按A號就能够進行就歐之外,但 英奖非常简单,就是交替的收出火ж和 果玩家一边都确双节提上的提杆一边将 水果、我们只需将火球和水果器面去找 主道控聯定右見瑜執可以控制马星與梁 继收安容、将其由致冠被获解分也就结 动施转攻击、施转攻击的具体放展可以

参看本页部境介细定值 的是张僧、另外用主道 拉番对着屏幕上按5號 的情,高質中就会出現 星星点,简波种宏宏经

像是可以抽起来的。古 时候的一张照片、胖幕 兼鱼状怪兽就是试玩版

★东京展专辑★2006.20 53

在游戏中体会到外利医生在手术时的 , 情。前任在NDS F机 上 学成名。 使用触摸屏进行丰米的游戏方式给玩 穿留下了深刻的印象, 而这次作为 WI 丰机的首发队员 本款超过原理 能突出硬件的特色。而W I 主机的奇 妙游戏方式, 更是适合本款游戏, 可 以为玩家带来要加真实的感觉。玩家 可以把手中的手柄当做手术刀、为需 要帮助的患者解除痛苦 不过本作的 难度可 点不低、推达专高级评价。 玩家必须不懈努力多类叫战。







大玩家 心中的神作, 登陆了 PS2、XBOX等多个主机平台,连掌机 平台上也可以见到无双的身影。达到 品、使光荣的三国系列的路越走越 中寒昭主歩小司対ニナ様仕的さ

游戏、玩家使用Wil的动作感应手柄直 接进行枪刺剑拼搏动作 无效系列 直是以爽快感着粉,在Wil主机平台上 了多主机制器。这次的战国无双系列 新玩法让玩审与游戏人物动作同步, 更是骨髓次世代主机WI 的第三款件 现场感超强,可以让玩赛身临其境享 受到更为爽快的感觉,不过总认为连 绿攻击后胳膊也许会在点儿累



任天堂的本系》作品在GBA。 支持, 这次终于推出了WI版 让玩 家存家用机工也能多受到战争的乐 税、甚至还可以驾驶飞机中进敌人的

心脏。本作包含 种游戏模式 快速 NDS主机1表现出年、得到无数玩家 战斗模式、遭遇战模式和合作模式。 此外还曾添了多种新单位。游戏讲述 了谣传"太阳帝国"开发出了一种超 趣 玩家在游戏中可以驾驶战车 战 极武器,引起世界慌乱,使和平的世 界再一次陷入无情的战火之中。





# 化危机安布雷拉

这數Was新作将会是Wis独占作品。 PS3、Xbox 360玩家将与之无缘。本 区分、不简的章节使用的角色不同。例 作中将讲述 (生化危机 代号 维罗尼 卡)至(生化危机4)之间这段安布雷 拉公司"空白期间"的故事,向玩家 耀明安布雷拉公司如何衰效。收录一 至四代以及维罗萨卡中的主要角色以 及剧情、游戏以童节的形式进行、各

EVILLE SAN HOW - IS 在政策的成本中进入这一世界绝 か足人生 大学女

音节频易比, 生化愈和, 条件作品来 如以初代《生化危机》为主题的章节 中 ix 変射 oT b、使用CHRIS和JILL。该 章节完成后就会向下发展、并会有众 多新角色登场,他们的使用方法各不 相同、因此用不同人物进行游戏、粤



# SD高达革命

## 医现新时代主机的机器

为主题的热门游戏、得到无数玩家热爱 这次登陆WI主机的本件更是为新主机图 身11做於作ga,不但維鍊过為达在游戏所 场上发扬光大,还展现出了新主机的特色 更向玩穿表示出软件厂商对硬件厂商单 支持, 止喜欢Wi 主机的玩家能在游戏;有 更多的选择 本作的画面非常模量,共器 人齿华独特, 动作厕畅自如, 专有任何卡 \*(现象,海加上VIII的独特游戏方式 玩家

会い为自己就是驾驶高达的王牌驾驶员



# **长尼克与神秘之戒**

## 速度决定一切,前进需要

机上市之时, 自是不能寂寞, 喜爱幸福的 玩家有福了 以塞達斯进的 未,獨在游戏 业界已经横行多年 并使自己成为富喻户 骁价偶像极人物,在新生机上的表现更是 值得期待,近年来系列作品经常为玩家讲 送费用克和他的朋友们的故事、而本作例 非常少见进述的仅仅是索尼克 人的故 事 计宣格WI 手柄水平放置81, 游戏中的 索尼克则会加速奔跑, 将手柄倾斜时索尼 点8 会将密助进。



# Wii Music

# Wii Sports

## 抛弃一切烦恼轻松

<1精彩的表演。这是很多喜欢音乐玩家的梦 卵、不付度与指挥家的各件报当是别、绿人 多数人只能怀抱梦想、连感受 F都不可能 不过现在新主机WIIII可以为我们图象。 使转引足不出户就解尝试指挥的快乐 这款 作品的游戏方式更是让人拍案叫作、计变使 用W 手柄拼溶一名指挥家, 指挥整个交应 乐团。玩家选择的音乐会因为手柄的用动节 拍演奏, 仿佛是自己真的在指挥 场高水平 的音乐会。



1 11 65 Pres Adr wo - 9

# 全新理念突破传统团结

醒人们这不是一台"次世代主机",而是 "新世代主机"。与只主题图像效果提升的 PS3和XBOX360不同。W 带来的是全新现 今的游戏方式,能打破核心研究和非核。研 豪之 el 阶传统隔级, 让他们一起玩游戏。而 本作就是展现任天宫这一"新世代"理念的 最好作品 We Sports由多个章技游戏给 成 Wil网球、Wil棒球、Wil高尔夫以及Wil 飞机解,每一个都是你体验该体育项目的 条简单而有趣的余径



藏在游戏梯后常非常靠效的 香品 战,可以在高速奔驰后感受到胜利的南 個、南这次F家則将卡车也搬上了竞技的 物位 共日还可以各人同时进行协议 任 天堂最初公布本款作品时 資称本作特別 秋可以让多人对战使用的作品 印此很 名研究結計常期待、希腊可以整集好支4人 起享受对战化升速。但是由于来虑到上4 名玩家拥挤在 个房间内,可能会互相影 翰, 不能发挥出自己的真正实力 未此有 4里% \*\* 可能将本件改为只支持或人对似的作品。



# 火炎纹章 晓之女神

业各价管具件关带提下的基金的磁角包 扮演游戏, 直是以超高的唯度著称 自 从第一部作品(火炎纹章 暗菜龙与元之 對 在1990年上市的十六年中, 有得到 战略游戏玩歌的支持。自从任务管公布开 发WII主机开始, 玩家们就猜测火炎纹章包 陆士机的时间, 计战略进门欣喜的是, 不 新主机发售后不久就可以享受到,本作。 闭



# 战锤计划

- Blow skins of the B distribution to a co-門出班了被称为Project H A M M E R 8% 个未成品改造人 绝的 辛基男性人类 而 另一些是机器,装备了拥有无比强大力量的 终极兵器 战锤,有了它的力量效能继续 教全世界。玩家利用双截棍手柄来将市政法 人移动、另外一只手中食的是心心的是经常 手柄。玩家只要使用手柄做出肠地面的动 件,眼前的机器人就会被打得粉身碎骨,零 14 即答案物。



数學不提相 \$ + 2 mm , 48 Mmg → 成乐士。

# 不计目前尚未公布详细情报

想知道厂商包样将它融合到战略游戏中。

现物场的全部工作,比如说要供炒种田 云 変數要債務關係 科 经运动手柄 相绘序域 各水市, 计管理室下倾斜 F桥, 仿佛是正在 使甲真正的水壶 玩穿还可以左右摇动梭形 控制器的条杆夹切换使用工具。本作的复数 是一个、岛。这个 岛本来是女神与 楼》 例的家园,一天大树突然枯萎女神也忽然 自 失。为了使大树复活女神回归,玩家要通过







从1983年至今,仟天淮已经推出了Famicom。 Super Fam.com, Nintendo 64和GameCube等因 代主机 以上均为日散主机名,以下分别缩写为 FC. SFC. N64和GC 而在2006年11月19日。 任天堂的第五代家用士机Wii 原代号"Revolution"。 革命 终将登场。

任天堂日前已经公布了Wis正式发售时包装内 ÚSB2 0外设的方式选配。 的组件,分别为

Wisk(kx) erisin preside WHEN DEED KIND Wi专用电源x1 Wirip用AV电缆x1 Wir专用感应器x1 Wisio 器底床x1

美版机于11月19日首发,定价249 99美元 同捆一个Wi Sports游戏 ,折合人民币约2000元。 日版机将稍后于12月2日首发、定价25000日 元 | 含积 , 折合人民币约1700π。

根据任天堂公布的奇科、W 的本体部分在竖 立放置的情况下约高157mm 变44mm、长 215mm, 和一个DVD高头放的大小相当,相对干 同时代竞争对手的体积令全可以用"抽珍"来形容。主 机具有512MB内置 4 存用来存收数据,并有一个 SD卡插槽可以使用SD卡进口容量的扩充。除此主 机上还有2个USB接口,4个GC手椅接口和2个GC 记忆未接口。

Wi本体采用全尺寸的DVD光驱。可以使用GC 的8cm游戏费和Wi的12cm游戏盘,发先九张外观 著上去非常漂亮、并且采用吸入式设计,和信这 砂砂+ち効率を担じられ まか学園 甲がWing 級版 常じ時心

**天堂各方口径的不一致目前还不得而知。除此之** 外Wi还内置了符合802 11b/g规范的无线网络适配 課, 如果家中有无线率带路由器等设备, 可以轻 松的将W 联入互联网。而处于体积和成本的考 虑,有线网络适配器并不是Wi的标配,而是以

机发售两个月前召开的任天堂发布会上、任天堂 都没有透露Win的具体性能指标。不过Win的性能低 于另外两个竞争对于PlayStation 3和XBOX 380已 经不是秘密,因此我们只将Wi与前一代主机 GameCuhoer + Esset to - state

WH#GC#	· 整对比表:	
	Game Cube	Wr
CPU	EdMart a toward	FBVa +1 *. HOWERC
	果妈 代号'Gekko'	爾钩 代号"Broadway"
国家	480MH	1 2
GPL	SATISTEP RETROS	BATIGHTEF. REHOWOOD
领库	H2N/1-7	I. A
内容	24MB 324MHz	IT-SRAM主内存
特別のない	6MB 8 MH+	24MR * (RAM = 479)
		LRAVMS 55

尽管表格中还有部分AII的数据设有公布,但 只根据现有的数据我们仍可以发现Wii和GC存在很 多的共同点。同为基于IBM设计基于PowerPC架 构的CPU和同为ATIO计的GPU。主内存也均悬采 用17 SRAM, 考虑到Winn 向下兼容GC, 我们不 得不相信 在主要部件方面We其字是GC的规格升 对而言把Willia 做GameCube 15也许更为合适。当 然这种说去并不存在。因为相对于PS3和XBOX 360的'机能大块'、W 则更微重工在功能和现余上 取胜。任天堂从 开始就让别人知道这次的主机 大战自己并不会去打机能牌。

任天堂在宣传策略上"扬长避短"的做法造成我 与常尼草草公布PS3规格的战略不同,直到主 们缺少与MAIL能相关的数据,因而无法像对PS3 样 对Win的性能进行深入分析。不过仍然有可以参考的 信息, Easy Nintendo在对Wii游戏"Red Stee 1 赤铜, 的制作人Xaver Poxi做访谈时曾经咨询过Wii 的性能和硬件的规格、Xavier并没有给出具体的数 字. 只是说CPU的性能大概介于Athion XP 2400+和 Athlon XP 3000+之间,而显示芯片的性能大概在ATI Radeon X1400和X1600之间 这种配置的性能大极 相当于Xbox的2~3倍1。考虑到Xavier的身份。这 种说法的可信度很高,而Wii在06年E3上表现也基 本印证了这种说法。Wii的游戏在画面表现力方面 确实附GameCube几葉。但与'Gears of War'等其它 机种画面顶级的游戏相比似乎仍然有 定的差距 当 然周围表现力与前戏的类型和风格也有 定的关系)。

与XBOX360和PS3大部分游戏相对都运行在 720p、1080/甚至1080p的规格相比,最高只支持 480p81Will提得非常等等,其实让Wil硬件支持720p 并不难,不过行天堂采用这种设计有它的道理。

笔者为此曾在自己的电脑配合游戏(上古教 轴4) 做过相关试验、将游戏分辨率分别设置为相 当于720p和480p的1280x720和720x480、游戏综 合特效级别设置为High、打开HDR高光效果、取 同一段游戏的平均帧数、结果如下

@720p: 37tps ●480p: 110fps

虽然这个测试并不能代表全部游戏的情况,但 已经可以说明别使采用相同的特效。在同样平台 下480p的游戏会看比720p更高的帧速 也可以说 同样特效下480p下达到720p的帧速对机能的需求 含小很多 ,因此Wi的机能虽然不如竞争对手。 但对于大部分 尤其是国内的 只是使用普通的 显示设备的研究来说,其实际局面表现并不会大 大逊于竞争对手,如此考虑,业界中关于W 可以 移植TES4和排幻引擎3的传闻还是可信的。而对于 Wi机能排标疑态度的粉丝们也大可不必太过悲观。

不过机能只是实现游戏的基础,而Wii之所以 代号"革命"并宣扬给玩家带来崭新的游戏体验。很 大程度都是源于游戏控制器的独特设计。







相对Wil本体的性能参数,任天堂对于Wii的主控制 器Wii-Remote (以下简称为Wiimote或控制器)的官 身获得类似于挥剑、钓鱼、射击等崭新的游戏体验。作 传可调不确余力。外观上Wilmote并不是基于传统的手 柄造型设计。而是采用了类似单手提感控器的设计、长 148 mm, 宏36 2 mm, 厚30.8 mm。Wilmote并不通 1.5连接线与主机连接,而是通过蓝牙协议与主机无线连 接, 主机可以同时使用4个Wilmote。Wilmote采用了左 右对称的设计,因此无论用哪只手使用Wilmote都不会 有不适的感觉。

Wirmote的设计从在游戏开发者大会公布到06年E3 展也发生了一些变化、首先控制器的长度增加、接近中 ·。的位置增加了一个扬声器,B键做的更类似于扳机。 而沿用多年的Start和Select键被改成了"+"加号键和"-"减号键。'a', 'b'键也分别被'1'键和'2'键所替代, 手柄 代号指示灯上的提示也从1234改成了GC风格的 'o"oo', 'ooo'和'oooo', 另外控制器接口和部分按钮图 客的设计也做了一定的改变。

排掘目的的设计, Wilmote 上的按键右

十字號、A罐、B罐(扳机)、1號、2號等操作號 和"+"镥、"-"键、"Home"键、"SYNC"(同步)键(在 电池仓下面 ) 等功能键。



作为无线控制器无法从主机获取电源,所以Wimote 需要电池来维持工作。根据资料,采用两节AA碱性电 池时,只使用动作感应系统时Wilmote可以工作60 小时,而同时使用瞄准功能的情况下则可以工作30 小时。

Wirmote还内置了容量为6KB的\*非易失性存储器\* (断电内容不消失),用于保存和传输Mii,Wii内置的 功能,玩家可以自定义自己的脸谱和形象)的数据。其 中的4000字节也可以保存单个游戏的操作等设定。不 1. 1只能同时保存一个游戏的设定。因此更换游戏时设定 Wilmote和PS3手柄就先进一些。均 将自动被覆盖

尽管在E3等展会上,任天堂曾经展出过蓝色、黑 色的Wilmote, 但Wil (包括Wilmote) 首发时将只有白 色的版本,而其它颜色的Wi和控制器将会陆续发售。

以下将介绍Wirnote的功能,首先介绍的是动作感 应和瞄准功能、Wilmote中的感应器可以使主机检测到 控制器在XYZ三个方向轴上的动作变化,另外Wilmote 控制器上还有一个光学感应器,组合Senser Bar (以下 简称为威应器 ) 使Wilmote具有了瞄准的功能。感应器 长约20cm。每季有四个红外LED(发光、极管)用于 校准Wirmote、感应器使用时需要半行放在显示设备上 而或者前而并保持与游戏者正对。使用最大有效距离是 5米、相信对于大多数玩家来说这个距离不会成为限 制。通过这些设计和设备, Wii可以精确检测到控制器 在屏幕上的指向和它在三个轴上的移动,加速和倾斜。尽 管Wimote控制器的瞄准设计类似于光枪、但是与传统 光枪只能在阴极显像管电视上使用不同, Wi mote可以 在各种电视甚至投影仪上工作。

除了动作感应和瞄准、Wilmote还具有震动功能。

另外Wilmote上还有一个扬声器。可以用来在玩家射击 和挥剑等操作时发出相应的声效。

结合上述的这些功能,操作Wimote可以让玩家亲 为主机标准配件之一的Winnote也可以单独购买。在日 本和美国的零售价为3800日元和39.99美元、折合人民 币约260元和320元。

Wirmote虽然功能强大,但是单手操作等设计主定 了存在一定局限性, 因此在其底部设计有一个扩展接口, 通过这个接口可以连接很多附件采扩展Wirnote的功能。 Nunchuk (以下简称为双截棍)是任天堂首个发布的 Wirmote附件,也是Wii主机标准配件之一。尺寸方面 双截棍约长113mm, 宽38 2mm, 厚37 5mm。双数 据的结构相对简单的多、只有一个类比据杆和两个技 键,其中靠下方类似扳机的是Z键,另一个键是C 键。同时使用双截根和Wilmote也是几乎所有Wili苏 戏的标准操作方式。

与Wilmote类似,双截提也内置了动作感应功能。 但是与前者不同的是,后者只有一个空间轴上位移感应功 能、并没有倾斜等判定。可能有玩宴会问、有没有倾斜有 什么区别和影响么? 这里有必要讲一下相关原理 并非具 体的实现方法,只是为了方便玩家理解而建立的模型

假设在3D空间中有一个点,如果我们移动这个 点。它在空间XVZ输上的坐标值会有变化、但是 无论我们如何向哪个方向转动或者倾斜这个 4、它的学标信都不会改变、因为点其实没有 体积, 更不存在"转动"或"倾斜"这种概念。

改变条件假设空间中有两个距离固定的 点,为了方便理解连接两点视其为一条线段, 大多數情况下我们移动或者倾斜这条线段时。 两个占中至少有一个点的坐标信命发生改 变。但如果我们以这条线段本身为轴的话, 转动这条线段的话(形象的说就像转动摩托车 把 } 。线段的两个端点(甚至所有点)的坐标 值都不会改变。

但如果空间中存在的是不在一条直线但相 对位置固定的一个点,连接二点产生一个三角形,无论 我们如何移动转动这个三角形,都不可能存在所有三个 点坐标值都不改变的情况。

如果我们将所谓的"点"放入游戏控制器中作为 动作感应的参考点。控制器的位置变化就可以 被检测出来,但可见除了采用'三角形'的方 式,用'点'和用'线段'这两种方式都是 存在一定的局限性的, 而双截棍正 是属于用'点'的这种方式。相对朱说 采用了"三角形"这种方式。所以尽管 双截槽有动作赐应功能、但没有领 料判定造成用其控制游戏人物的向 款移动等规法是不可行的,除非 举着双截椎向前跑」。双数棍将 随主机捆绑发售、单独购买的零 售价分别为1800日元或19 99美 元、折合人民币约120元和160元。

尽管Wilmote和双截根会给 玩家带来全新的操作体验,但用 其玩Virtual Console上的部分老游 戏可能会无法得心应手。因此任天 堂公布了Classic Controller (以下 称为经典手柄),经典手柄约高65 7mm, 宽135 7mm, 厚26mm, 形状 类似于SFC超任手柄。手柄上有两个 类比据杆、十字键、a、b、x和y键、L 和R两个类比扳机键, Select, Start和 Home键等功能键当然也必不可少。与最 型的概念模型不同,最新的设计上,L和R 两个扳机附近都有Z技键。我们站且称之为





设计是否会如此,但这样一来经典手柄在按键教目、布局和 功能上就完全和PS系主机的DuaStox系列手椅一致了。这个 变化准进码示了任天堂在未来会给我们特殊的惊喜么?

虽然经典手柄有相对完整的功能,但与广大玩篆想 象的不同,连接它的并不是Wr本体,而是Wirnote, 因此可以说经典手柄和双截棍等 样都是需要连接在 Wirmote上的附件、无法单独使用和工作。经典手柄将 随同Wil首发并单独发售、零售价和双截模相简也分别 为1800日元前1999美元。折合人民币约120元和160元。

另外任天堂还曾展出了类似于当年FC"Zapper"光枪 的概念模型,虽然没有最终确定的规格和公布具体的发 售日,单相信随着Wi的发售,任天堂会不断带给我们类 似于光枪、方向盘等附件、来增加游戏操作感和投入感。

由于Wii本体方面采用了类似于GC的硬件设计。并 保留了GC手柄和记忆卡插槽,我们完全可以确信Wil是 通过硬件兼容方式来兼容GC的,而任天堂公 布的"Wii養容几乎所有的GC游戏和大部 分GC外设'的说法也印证了这种想法 (因为使用软件兼容的方式很难 达到如此高的兼容性, 并且Wii 如果通过软件模拟GC, 机能 恐怕也不够),GC可能会因此成 为仟天章第一台可以了无牵挂枷 弃的家用主机。不过对于喜欢用 GBP玩GBA游戏的玩家不要着急将

> 而在使用Virtual Console玩以前其它机 种游戏方面, Wii则是通过软件模拟的方式 来进行的。由于VC支持的相关机种在PC.L. 的排扣器已经很完美, 我们可以相信任关 堂场出的解决方案也不会让玩家失望。并 且由于软件的可升级性, 我们可以期待任 天堂在Virtual Console上可以提供越来越 多的机种和游戏支持。

GC出手, 因为相关扩展接口取消, GBP

和BBA等大部分使用GC滤部扩展接口附件

将无法在Wii上继续使用。

新时代的主机大战将随着Wi的最后 登场而正式展升, 毫无疑问Wii将带给我 们多年来所不曾有的崭新的游戏体验,而 任天堂也希望Wi能像DS掌机一样,通过高 举'异质'的大旗再次取得成功。当然市场永远 不会有我们预测的那么简单、WilWisWin? 只能 让时间来证明,让我们拭目以待吧。 □文/DeLaJSR





真的是具有微微微生植物。

**坂口圖在策划剧本的阶段就想到要** 

最开始的开场沟面让人们们起 丁(指挥王)、都是大规模抽象体

城口圖是吗?其实那个场面也是您

表有出事是CG油罐 但是,并不只是CG油面面已啊,那 当支持就无能视入了战斗而而。这

品的画面质量也许还会提升,就是

微软 在可以看到的部分,开发讲度大概

-記錄寄報報酬(抽線玄梯7) 報 簡單計、非個个SFC排液为主接值 时代就是一种事常被弯的感觉。现 在心情就和那句一样。遊戏河面的 常理和CG油碱有物剂

城口圖是啊,建筑的模型本身,在 即时演算时和CG耐使用的都是基本 数的. 解析度和渲染方法上也没 有什么太大的区别。当然,CG动画 是一张一张贵时贵力制作出来的 自然在细节和流畅程度上有优势。但 是现在鲜时演算的表现力已经是非 常接近于动画了。以30帧为单位 为了让画画更加漂亮---个画画---个 西面地计算者, 真悬能感觉到辞件

無果仅仅是追求一个真实施 那么只要是像实人出演的电影那样 **被可以了。可是从例才的两面可以** 看到,郑阿诚定的风格也被完整地

"XBOX360上最值得期待的原创RPG 之一","由日本游戏界多名精英协力打 造的超级大作"。"FF之父被口博信的反 戈一击"——原着这些头衔的本作品无疑 是这次东京电玩展的一个主角。但是围绕 "死"与"不死"展开的情节多少有些另 美,从公开的影像来看不知道有些灰暗的 风格能不能吸引更多的玩家。

施丁油来。

前は大数子

价格未正

城口圖長呀, 既然是让井上先生来 设计的角色、最后完成的预燃图也 要有井上先生的感觉,其实在建模 完成之前就请井上先生来进行了校 我们把从各个角度拍下的3D核 型交给井上先生,经过多次精细到 眉毛长度的细节修改,最终得出了 这样一个并上先生可以接受的模型。 幔,得到办上先生的认可了?

坂口■另外,其中的類尘和泥土等 铺币上也都是一种低沉的色调、那 出一种和《消客行》相近的氛围。

机能的进化。 ©2006 MISTWALKER.INC/I.T.PLANNING INC.All Rights Reserved

在离开SCUARE后,城口制信量 整線數投入了微软的廠下, 并且在 精英的新量级RPG大作。和与DO排近

的《蓝龙》所不同的是,本作给人 的感觉是更接近《精龙者》这一系 此多年的游戏制作经验之后将金为 玩家们带来怎么样一款游戏、而振 其本人所说这更是"凝结多年心血 。本作究竟会以怎么样的 态量胜XBOX360、又会有怎么样的

下面就是日本媒体在证玩了本作

在画面深处都有大群士兵。

用即时演算来实现的。

实在是保让人吃惊。实让人有一种 板口圖无论如何、总算完成了。成

0★东京展专辑★



的感觉。花然别问到了如此词做的地方。真 不愧是次世代主机。

碳口槽并上先生的位置高的是很重要,能 計劃數已差測並了一个高度,怪物和效器 土就可以制作得像協心所做,这样就無害 選出現整合上的商得。但是,并上先生的 是定起一个大方向也更容易。

战斗场再集已经完成了啊。 **《□■**不,这是最基础的形态,最重要的 秦统并没有包含其中。一个是成长系统。

前一个基础化写绘。 从体究我似乎怎么神能环境境?

議口書操作系统管計还不能進奪、不过順 **必果能方面来说,除了主人公之外还有一** 能以外、普強人也可以成为队伍中的成员。 #44.不会死的人会继承死去人的能力。这 斯起来可能让人不是很智慧,也可以明 摄影力描述。另外,不会死前从资料会 死的人类之间的问题也在系统上影成一条 分界线,和剧本也会有连续。有的时候 表示可能会产生这样的基础。 吸收这个 人的能力会运吗? 可以说是涂及到伦理

水油催水油缸油油油料。 城口 国试获版的信节还没有发展

市。所以就没有加入这一系统。 原来加化,那么加入这种原创的物态

操行玄舆?

版口體改述會是一部很另美的游戏。以不 会死亡的人为主服,主人公在战斗中被打 例也会再站起来,从这个意义上来讲,端 是一个没有Garre Over这一概念的游戏,主 人公是不会死的。

不是不死而是不能死,是吧。在体验 版里曾经见到一个士兵对主角條论地问道: "为什么传诵铜奇?" 这一点印象实在提

**場口機能の機能である。** 

然很男尊,使是应该会很新颖。 游戏场面生存一些细节部分。比如可 以周梓屬子的進子,是不是可以直用物理 引奉来计算呢? (美)

城口國只是雞來鄉去的真的是很浪费。 實 正常集的版本中会用到物理演算的。试玩 **览**蒙只是用来踹而已。

像此之外,还可以看到墙上的海拔被 风刷下来。而主人公也会向着被吹走的海 推着去的城市。

傾口圖量的, 像这样可以在游戏中体验到 各种细节也正是开发封的理念之一。在非 常广大的地图,非常漫长的故事之中,尽 可能多地设置可以极格玩家的行动而做出 反映的地形。在仗玩版还是不够充足的。 已经有很多了。

**獲料圖这是属于最后要加入的部分,其他** 还有和副情无关的NPC所说出的非常曲默 的对话等等。这是一个超越1000年的梦想 **纳一部分,讲述的是一个厚重的故事。** 

# 最重大的问题

无论是从制作阵客还是投入来 看,游戏本身的索质横当地出色, 色 是游戏内容很明显循对的是日本的玩 京、在这里不得不面临的一个问题就 是XBOX360在日本本土销售的颓势。 面对主机那过低的销量,这个游戏究 東學準衡強呢> 屬數从字里行间我们 可以看出坂口是想要在创造一个FF7 那样的奇迹,现在已经过了拿大作来 从模本上带动主机销量的对代。至少 原创游戏的号召力值得怀疑、另外本 作的完全中文版已经公布,对于国内 玩家来说无疑是一个福音,但是这样 做又能对销量产生多大的影响? 从这 个角度来讲,微软难道是想给主机赢 得PS3所顧及不到的市场? □文/龙马



# 市作品挑战你的欣赏回

在明年初的时候和大家见面。游戏采用了鲜艳明亮的配色风格,忠实 **绝望现出岛山明独特的人物绘画风格。画面中阳光投射的效果非常柔** 和自然,整体的光影对比鲜明,符合游戏"光与影"的主题设定。整 休来说,本游戏呈现出浓厚的日式RPG风格,在画面水准上,明显比 同平台的其他游戏表现优秀许多,包括人物与场景、景深、光线与阴 影特效等,都有相当高水准的呈现。估计虽然这个游戏在制作时更多 驾颐的是日本市场,但凭借其精美的画面、充满囊话色彩的故事以及 推力十足的战斗场面,相信欧美玩家也会对此非常感兴趣。











版以。也变为3D化 这部分花

依然斗志不断

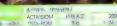






alker布音企例。 替开堂过XB游 Artoon公司制作、最后由日本教教发行。 目前在日本的情况一直没有得到改善。 自然就是因为适合日本玩家口味的游戏太少 由期待这款游戏了





2006 11 7

第二次世界大战为游戏制作者提 供了几乎无穷无尽的噩材和规模 而在以二战为背景的游戏中。《使 命召唤》系列毫无握问是其中的佼 传者。《使命召唤2》作为XBOX360 的首发游戏在去年11月前世、并成

为XBOX380上第一部突破百万装置 的作品,足见它的受欢迎程度。相 寫不到一年的时间,我们又得到了 最新续作的消息:《使命召唤3》将 平合上登场。

护下向目的地迸发, 尽管看不到棒林

正向你 HO

凡支不夠的制作组交替开发系列作品的 方式已经成为一种趋势。这不但可以维 短制作周期,也可以保证为作品持续注 入新鲜活力,《使命召唤3》就由Trayarch 负责开发,而并非前作的Infinity Ward。 开发了《使命召唤2,红一纵队》,并 表示,在保持系列一贯的高品质的同时 将《使命召唤》系列推上一个新的

次世代集绩,二零零六年东京游戏展完全报道

2006 ACTIVISION, Inc. All Rights Reserved.

# 平台的 左挥

作为次世代游戏的排头尖兵。2005年的《使 《召唤》 已经为玩家们带来了不管的规能冲击。 ■ 有物及不及有11%的可以下于自然不足的意 致因高也得以更上一種權,从280公8的權的 落告投棄可以看出。《使命召集》 比起的作的 画面水平東又有了不小的途步。战局上的可观 范围更加强产,模斷几乎可以站到是平壤的尽 人。士兵们农族上的褶皱部清晰可见。高光器 分也不像之前的作品一样全国感过于强烈



在游戏中你并不是我军作战,而会 得到来自友军的有力帮助。在某些 任务中,甚至还可以呼叫炮火支 權、財政人從行政會的打击。

# 系列作品的 ,加入

在《使命召唤》》中,任务的完成方式。设计得较为单词。而在这一次的新作中 根据实际情况,并且凭借自己的经验和想。游戏的人数提高到了24人,可选择的有7

表力、做出责任的判断、例如在某个关卡 中你需要摧毁一个敌人的火力点,你可以 使用狙击步枪来射杀敌人,或者使用松弛 雷的方法。如果你喜欢着烈一点的战斗。

前作被人诟病量多的就是它的多人联 **,即分,可能是由于开发较为仓促的原因** 《使命召唤2》的多人模式完成度不高

这个问题符会得到大大改观,最多同时 个兵种,每个兵种都有独特的能力。何 ,如医护兵可以救助伤员。侦察员可以导 叫火力支援,步枪兵可以发射抢撞弹等 等, 在游戏中常积经验还可以提升自己 的军衔、获得更多特殊技能,多人模式 有很多有意思的合作要素。例如可以 由数个玩家同时操纵一辆坦克。一人抓

责驾驶,一人负责控制机枪,还有 人可以在開驾驶的位置上向外射击

**存单数攻至战中,有时会就** 



# 独具新意和富有趣味的设置

很多二战魔材的游戏都将焦点放 尝着名的战役上, 例如教訓尔克 大撤退、斯大林格勒保卫战、等等。其 中诺曼席登陆当然是最值得弄墨重彩 书写的一笔。在大多数涉及到诺曼底 曼陆的游戏中,都只描绘了1944年6月 6日当失,也就是在著名的 "D--Day" 中的战事。但实际上, 不仅仅是在这 关、商是在今后的几个月之内, 董 军部队为了在法国境内站稳崖膜, 与 德军展开了殊死的战斗。《使命召唤 3) 的单人任务部分就忠实再现了这一

段历史, 你要扮演来自美丽, 英國 加拿大乃至波兰的战士,在欧洲大陆 的腹地、向納粹帝国勇敢地发起进攻。 除此之外,《使命召唤3》还新增 了一些有趣的小要素。在某些场景中 会加入一些卖发事件、例如当你在执 行任务的过程中进入一栋建筑物,不 料在原果还有隐匿的敌人。这时候会 有一段动画表示敌人举枪向你瞄准,而 你必须在短时间内做出反应,将敌人 击拳, 这样的设置会在很多战斗中出 **测**。均得玩宴的实场感。 □文/許慕



个已经有二年前史,而其已被聘封东京广泛认可的游戏,亦作在苏统上并不可 文大的变化。本作的现在单级的基本以这一样简单写了。 崇歌上的者表地造出 了念,反式之甚各体的区象可以最快地上年



## 继承Team NINJA十年来的脚步 在这次东京电玩展上众多的

5億 青夏佳品、虽然尸经过了那个骄阳 吃火的夏日,但是 人玩家对本作的期 件热情却从没有赚低过一支场在全秋9 **同羽开的电玩盛会上,本作也是全力出** 1,在会场公布了 段素质和内容让人 惊异的海示圣像 在前作赛形术 的情 划下 这次奖投入了更大批开发执情, 在细节1也更突跃出了表实场 全部9

得到了相当程度的扩充,在对扩性上又 有新削弱, 更多地突显了作为 数新政 体密键乐的 圅 作为DOA系多和 Team NINJA诞生10周年的纪今作品 相信会有更出色的表现。同时游戏的景线 发售日也已经确定、美贩将早 图在11号 15日发售, 斯日城是在11月22日和广大 玩客兒面 两种版本将采取不同的配音 名登场的女性角色经过重新制作也突显 不知道规察们交竞会选择哪一个呢

本工语名 歼劳牛极阴,难称缺2 / 松末庄

2006 11 15(3E)11 22(E) 人數未定 美版&日版

比起XB0X380上另外两个船 量優的大作《激龙》和《失 落的臭雜字》本作也绝对是毫不 个只靠美女来吸引鹿塘的 外表,DOA系列也不可能发展到今 天.内容上自然有其独到之处。制

从DOA莱列的被代作品设备 算線,已能促过了10年的时间。 年间 从街机到家用机 从PS 到XBOX380, 一直製在Team NINJA 黑的成员依然占到了现在120个成 長中的兩處, 这在业界相对也算 基化验验等的事情了。

而作为总制作人板细序客款的 句话正是"人来人往里有要包

更是把制作人员比作差驾驶战斗 机的驾驶员。用自己的能力去等 **每一台主机。去驾御一个雕材正** 是每个制作人所要能对的问题。 作为一个独特的概材、DOAX制作

出了自己的特色

64 2)06.20★东京展专辑★



---- 储作就已经有的晒黑系统这次有了 大幅进化啊。连痕迹都可以重叠

序员可是和之前完全不同的,晒黑系统 里可是投入?大量精英顿(笑)。因此 就想在这一点上作到非常夸张的级别, 当时想的是可以实现265层暗痕的重叠。 虽然也知道那是不可能的,但是却有那种 冲动,真是各点矛盾呢。(笑)于是针对 到底要有多少层展开了议论、有意见说 -层也就够了,但是也有人说既然有这个 系统了就多来几层吧。综合各种意见, 以最终决定在两层。

动的消息吗? (笑) 板垣■新要素是非常非常多了,甚至让人 担心是不是能在发售之前都介绍出来。

店并不具一个, 共有多少个呢? 板垣■这次一共有3个酒店可供选择。

极垣伴情■(以下简称板垣)这次的程 因为选择的不同、游戏内容上也会有些 许的区别。其中设计风格最调新的就是 SEABREEZE COTTAGE" (海风别墅)。 另外还有 "GEMSTONE SUITE" (宝石 套房)和 "MOONLIGHT REEF" (月光 港湾 I 。其中"MOONLIGHT REEF"是

比较有少女情趣的一个场景。 现在游戏的开发状况如何呢?

板垣■如果说到现状的话, 首先当然是 永装了。就在今天, 刚刚决定了各个角 资得3层有些时候可能会觉得有些乱,所 色可以在高店买到哪些泳装。实在都是 很漂亮, 就我个人的印象而言, 所教发 那么除此以外还有什么能让Fansis 出的魅力是前作的5~7倍。还是个人的意 见、前作有时会觉得某些永衣是完全相 同的、但是这次却不一样,每一件泳装 都是非常有魅力的。前作给人的感觉是 只要把弱却这个新人物弄好就行了。这 从现在得到的资料来看可以作的新一次将会有展现其他各个角色的特色的赤。

是角色本身的魅力。准备了许多有某个 角色味谱和个性的物品。能够让玩欢产 牛把自己喜欢的角色装扮起来的冲动。 具体到进度方面。之后就只剩下农料质 感和 李设计上的调整,可以说是进行 滋韭发睡利,

关于物品和衡品的情况呢?

梳道 制物品的制作已经基本差不多了, 现在是在思考物品上的说明文字。比如 "想远锋"这种物品,默认说明是"能 看到南十字星"。但是如果输放绕音,点 击的时候台词就会发生改变。也许就会 变成"这是 种大炮吧?"。我们现在就 是在为这种无聊的事情拼命工作着。 1.92.1

饰品方面, 我始终认为作为一个游 **建设计师要时刻把提点行动态。** DOAX2里也加入了非常名的流行

要素、塑面有很可爱的帽子喂(笑)。

这次真的是非常地棒。我想这次的自由 度可算是包了一个新高。摄影师的移动 接和FPS采取同样的操作方法。也就是 "第一人称摄影" (First Person Cameral吧。在主規視点下可以单手 移动照相机,这一点是参照了(光环)

(笑) --现在开发度如何了呢?

極短書这个職,昨天外版的声音,所以 **请日语的语音已经全部录制完成了**,大 概点该已经完成差不多70%了吧。前作 的第一天有莉莎作为向导、而且整体是 可以反复游戏的那一类型。这次在这一 点上会有大的惊喜。第一次玩的时候, 会准备一些很有游戏性的东西。英语的 语音也将在下周开始录音。Tins真的起用 了德克萨斯出身的女性、感觉上是非常 **地有味谱。日本版中也可以听到、玩家** 们不妨好好体验 下。



# 日本一软件广受期待最; 超本格正统派战棋幻想;

本的植物力"與鐵腦室",是日本一会社在新订新的 好类有时构造成。 游戏类物的但是效应,这位最初新价 析川京平最为擅长制作的类型。 通常地在这之前已经做过 不少期次了,但是这个标题还是必次制作,所以本作的成 为与因对于新行案设也是一大线点。为了便要分的人 以在玩应个游戏的时候得心应于,本作综合了许多战棋奏 游戏的特色、舞用子分成熟。

## 

在游戏的世界中存在着各种城镇,在这些地方可以 编成不同的部队投入即将到来的战斗。此外城镇中还有 不同的设施可以利用。要在这些地方多转上几回才能把 战斗准备好。除了招募人手、更新崇誉之外,游戏服还 有许多特殊事件在这些地方发生。







准备工作结束、到达城外之后,就会出现各种不同 的选择分支。在选择特动路线之后。到达前面的地声效 可能发生成斗。不过在大地图上也是可以编辑自己的部 队的,这样能够做到及时调整以助方一。在确定了部队 的准备工作之后,就可以向头如地区行进了。

在領与領之 州市60世年 支移功到新一



# 女主人

和男主角拥有一样命运的女子,与基格 起雷险。 效子,与基格 起雷险。 效际上,主人公的性别在 一开始是可以选择的,所 以才有了男女之分。这在 日本一出品的战 後游戏重倒是



# (成果)的情况系统地的"连",这 "有类别是生的简单的。

200年前,世界上突然出现了3只怪兽,被称为恐怖的"世界吞噬者"。当时 位名叫曹縣的魔法师将它们打败并且封印、使世界恢复和高。时至今日,已经200多岁高龄的老魔法师在 个不为人知的地方。和村子的人气平静地生活。

在審議總是的付中化大的主人公。有一天突然从終 那個書行了一样漂展的长剑。也主帝前是200年 也主帝前是200年 意味到如的一个影子,它叫基格。主人公再包飾之后。 可以与杨杨融合为 性。得劳伦的力量。 羅邦格肯古 允公。 照有解毒者10年前企场在 杂分 责人 数据,基格他力量如自己的交换检合。

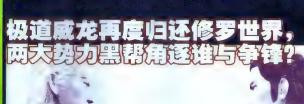
此財世界上的不同种族正在进行无休止的战争。在 200多年前,军事帝国奥比斯卡在女王的领导下推进统 大陆 1 的战争,而被征过的需德王国的领土 1 組現了"世界吞噬者"的身影







# 男王人公





# 重新構造龙的传说

东城全长的突然基金垒 特维亦得不拿出江湖。

# Check!"消失的一百亿日元"之后的故事

在前作编束之后人格:"重角之 定" 的原思处金度解选一局杂字 了可提老大的地位。带着客人的追溯 阿護一起这种传题重的生活。他是 年於,規宗检查重的宗法金金长史 解選進常外身亡。在临河时等金内 等多重新托片标集。自途一事件 引度的关节。支持国际大场。

爾冲突把朝生再一次放进了 周位 会的建准。在另一个规律中。 来色色的人走不同的地方与排生 一马快会。此能能够仍近以联合会 此高,视波展社会犯罪的大阪营 管程厅,发展包含的海外展产 被表分子。 一句故事都等从就 是开始。































新書歌舞伎町召开了PS PS2版的《龙虹2》将于12 剧场版》的上映时间定在 游戏的声优也一并登场向 媒体致意。电影版导演三 池崇史表示,本作将是不



派头目的位置。并且应寺田最后的请求前往大艇去见近江联 合約人,然而他則到那里,就被警察逮捕。与此同时,在神 室町发生了由20年积然引起的复仇事件























战略角色扮演

本刊译名 圣剑传说 玛娜英雄 SQUARE ENIX 价格未定 长器

发售日末定 日版 人数未定



扮演类游戏,让我们来看一看它那 令人惊异的内容吧! 〈圣剑传说〉 系列里吹来了一阵新鲜的空气: 这 HEROES of MANA)。本作采用的 角色扮演方式完美地结合到了一起 方面做一个介绍。

《圣剑传说》系列在任天堂DS 之后的产物,被称为"战略RPG" 上登场的最新作品竟然是战略角色 的全新类型的游戏种类。以飞空艇 作为根据地、召唤各种各样不同的 怪物、打倒从四处不断袭来的敌人 就是本作的主题。由于本作刚刚公 就以全新类型登场的(圣剑传说 开出来,各种信息还非常不详细, 我们目前只能够确认游戏的部分内 系统,是基于真实时间系统的战略 容。这次、我们就先来将主要角色 (请参照右页中的详细介绍) 寿传统 的其中之一、以及游戏的基本流程

有很久很久玩感, 均哪友神诞生, 这是很久以图的故事。在某个不才 为人知的决元 每天搬支使整个世界后人了里路 地友的名字叫阿妮 经 难友虽然被树的了包者讨伐、但强份暗的诅咒却员穿了许多次元 蹲临到了整个印程 此外,还有另外 全传说 在很久以前。15界还被型动笼罩之时、四棵女神用四螺之斜将那头

把世界引向党大的 大维化马的神兽打扮 并将其分为人块石去国际 黑暗遊散 世界倒览 照用巨女神吃力, 探参人古树 有无人知道的 不城, 玛娜之树· 对。据《副始终保护石式个世界

从那时到现在无意经生。多少专用的成选呢。现在,恐怖的四周。 故縣統子整个世界 > 166年中島 古都几年 联合配设制的通讯 (1 都各数支配。和的世界重核寺间黑暗

# 真实时间战略游戏是什

都附行动、展开战斗的战略游戏 **总称、在计算机部境中这些游戏** 为常见、信養疫家用級上審養出 率相当少的游戏类型。与传统的 的舞會制造業、以及"从速度 快的单位开始行动宣测量传统单 级序"的游戏不用的是,真实时间













石井浩一(以下節称石井)**回**確求如此。

石井■这就是我们希望达到的效果。游 戏没有绝对的模式, 玩家可以针对自己 的喜好选择游戏的领域。这就是本作最 大的要点。

行井■是物理演算。以翻斗车为例、确 实表现的相当不错。翻斗车这种东西、 就是根据控制的方向去运动的东西。你 微地推动翻斗车会毫无反应,而大力推 己、怪兽、MONO道具、地形等等,需

动的话,车会给你一个满意的力回馈效 要考虑的部分非常之多。通过不断地游 果。利用物理演算、我们就能要加真实 戏,持续经历这些需要进行状况判断的 地表现细数的物理运动了。

石井書实际上,即使是同一个人再玩一 次的话都会有不同。

石井圖是这样的。 已经很接近了。

从后面推车,车轮就会转起来前进。但 石井圖是这样的。现在为止,在战斗时再 是如果向侧面推动的话呢? 当然、车轮 怎么加入花哨的东西,也只不过是自身与 不会转动,翻斗车也不会运动起来。轻 怪物之间的战斗。而在〈圣剑4〉里、自

场合,玩家也会随之成长。这些都是本 作带来的新鲜感。玩这款游戏时,估计 大京都会产生"我可真厉害呀"这样的 感受吧(笑)。

石井區在这次的展会上我们设置了试玩 台、希望大家都能够提前体会体验。

石井■还不错,很順利。距离全部完成

也是别的自己的情况。这一模型。

# eanne d'Arc

在之前已经为大家做过一些介绍了。作为史实与虚幻结合的游戏、 《圣女贞德》以另外一种方式衰现了当时波瀾壮阔的英法百年战 争中的传说故事。游戏里的敌人从英国入侵者变成了来自异世界 的妖魔鬼怪,虽然与现实相差甚远,但是作为擅长开发这类历史 幻想題材的日本公司来说,似乎更加合理一点。(这叫什么逻辑?) 毕竟以前三国战器之类的题材已经见过了一大堆,即使日本的游 戏公司将全世界的历史都戏说一遍,都不是什么奇怪的事情。

# 崎の聖女さまに んな所でお目にかかれるとは、

		Z.	20.		
Den	2114	<b>予</b> 双方统			(0832)
FOF	SCEI	5040 B *	20	06 11 22	in the second
· 29 * 4	JMD	日版	1.3	4210	容圖水芒
点德的故	事发生在英。	去百年战争的。	国军队, 市是	- 群不知来	自何方的恰

后期,英国军队大举进攻法国南方的 物,主要是骷髅兵和辖面人。据说它 對代 当时法国南部的门户奥尔良城 门是多年前"死神战争"中出现过的

处于英军的剧图中, 贞德的故乡也被 仁灵军团。这时贞德突然接受了上天 英军袭击。但是在游戏里,出现在她 的召唤,并且爆发出惊人的力量。一 **総様は王太子軍のラ・イール** 遅刻して済まなかったぜ、大利。 · 文字中 · 《 本學 · · · 展现的作为日 

的穿多 多需求村的敌人并不是英 切赖从这甲开始、

# 史实与虚约。在游戏中

15世纪初,英法百年战争已经进一剑、将妖魔行荡一空。随后贞德听到 入相特阶段的后期。英国人撕毁了停 来自天上的声音,这使维下定淡心 为 战协议,1415年10月,英王亨利五世 拯救自己的国家而战斗。截着高宿着 还没有即位, 如果泉尔良陷落, 整个

法国南方都危在旦夕。

率军进攻法国,在阿止率尔之战中大 神之力量的手镯,贞德与从小一起成 败法军。1428年,法国南州重镇奥尔 长的好友丽安、原属詹佣兵部队的罗 良被英军围困。当时的法国王储查理 杰一起,路上了寻找王太子查理的路 拳击步微村庄的怪兽军团, 原来

贞德的多需米村在过节的时候突然 在许多年之前被称做"死神战争"的 受到从天而降的魔鬼军团的袭击。在曼 灾难中出现过。它们究竟从何而来,



贞第17岁时,英军调回了巴蒙 南面的真尔良城。贞德逊过法国的军 最前百。她和她的颜积在哪里出 国士兵就害不願身地關上去



# 游戏中多彩的成长要素与充满深度的战斗系统



战期即分中最强引人的部分。相待是没过与自他处于 长期重。以为管理的的原料,为了让其实自然。 的时候又为他全轨过,不是。本作为人了许多研读 的影性。在这些人类的时候,如果在是主人公内 有的企业过度需要是他用。人物相似常常要。在 各场的时候,他就由他或性态物和能够需要。在 多级的时候,他就由人后他进行并指统自从最 等差的变度。对于这些的时候,需要或据不均时就 是这些不可同性的效应。这些都是被混为自有的 基本事实,就可以一个等次的一种一种自己抽 的问题等,有分为它们。

# 宣光 在拯救祖国的征途中与朋友相会…

在郊政开始之后,贞德原是上帝的场际。 以转士 的平幅为自己行动的信仰,和阳友们一起离开村子前 往主天方登理所任的城镇。 跨提也多解阶级元段的原 图由,然后提护工术子在三路附位。 避理采妥施动,于 是四周让她等别上。 1429年4月7日,王大飞势子 才 虑心。 这学总指挥"的头衔。 她全身甲胄, 那思宝 创, 字中一面文旗,上面影像" 市路头刊度" 字样。 一起上, 贞德原为于许多安地志明命的战敌、其中 有一位骑士名叫吉尔·德·雷、在后来成为绝的副官。 在战斗时之下不少功劳。

与流德同行的雇佣長罗杰,是百年起争中众多雇 同一个超影。英国在当时大量和异春同军队, 对抗走国封建土的私人武器,是侧东部队由于是专业 组织、调转有靠,使法国的民间式武装难以抵挡。包 月后或盖国也开始使用推铜兵。至于罗杰之前是哪 新分的人,报在环不高楼。



松手少去吃分散世生…





地址:北京东区安外邮局75号信籍 电软招聘(收) 邮编:100011 咨询电话:010-64472187 电子简历及作品请发至: vp@vgame.cn



职位・编辑

杂志: 电软/掌机迷

工作地点:北京

里女不思

### 应聘要求:

- 1、精诵日文(日语一级)
- 2、了解游戏历史及文化
- 3、有创意,有策划能力
- 4. 文笔流畅, 思想活跃
- 5、能加班敖夜打游戏

应聘本职位请将个人简历(请使用正规 简历, 并在简历中详细注明自己擅长的 领域)及相关展示能力的作品(类型题 材不限。如有杂志经验。请附带杂志样 稿)发至应聘地址或电子邮箱。

职位:翻译

杂志: 电软/掌机迷 工作地点: 北京

男女不限

## 应聘要求:

- 1、精诵日文(日语一级)
- 2. 了解游戏历史及文化
- 3、翻译速度快,用词准确精道
- 4、文笔流畅。熟悉本刊行文风格
- 5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历(请使用正规 简历, 并在简历中详细注明自己擅长的 领域)发至应聘地址或电子邮箱。



职位:美编

杂志: 电软/差机床

工作地点:北京

里女不願

### 应聘要求:

- 1、熟练掌握苹果机,精通PS及Freehand
- 2、有至少一年杂志制作经验
- 3、了解书刊制作规程
- 4、 可适应复杂的版面设计及制作
- 5、有过系统美术教育经历
- 6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历(请使用正规 简历。并在简历中详细注明自己擅长的 领域)及相关展示能力的作品(类型题 材不限, 如有杂志经验, 请附带杂志样 稿)发至应聘地址或电子邮箱。



职位:视频编辑

杂志: 电软/掌机迷 工作地点:北京

男女不限

## 应聘要求:

- 1、孰悉各种视频制作软件
- 2、精诵3D动画制作
- 3、有视频制作经验,有独立创作作品
- 4、熟悉电子游戏及历史文化
- 5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历(请使用正规 简历、并在简历中详细注明自己擅长的 領域)及相关展示能力的作品(视频作 品请刻录成光盘寄至应聘地址)发至应 聘地址或电子邮箱



v : 211 1 3 -1 -5 1 ,37.4 1 4 15 5 特别维人 2 1 (1 9 V 1) ORK

6 10 V 42 7 17 1

价格 测查地占

本版仅提供信息参考,请玩家购物前做好询问工作、避免购物过程中出现差错。一旦玩家 在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时 发生被欺骗的事情, 请将您的被欺事实以书面形式递 交电玩通广告部 ■投诉方法 北宗安外邮局75值箱 ■邮编 100011(请在信封注明"广告投诉") ■投诉所需准备材料包括:1,个人的具体资料包括效名、地址、邮编和服务电话联系方式 2、由卖店开展的购买任证、邮购者请布:数单据保存好 (需将雇用体交予广告部)

a. Mile 64. In BUTTO CHARLET A HOTEL \* m V、根据、信用新广 1人。 南 SA & GRANTING VI 15 mg steps 5 有物的代价效期截至全2006

PS2 77	万系列 PSP		PS2 7万系列		PSP		XBOX360	小神游SP	NDS LITE	正版软件
	1				1	<b>P</b>	-			
1200 上海报价	1180	1390 萬山北京鄉好 通旋	1 39() 曾通 158() 豪华 南京阿童木	850 北京順好	2790	680	1080	主营各种正微软件10 元至于元可以旧换新 业会荣新畴		
1100	1160	1480 普通 1650 豪华 上海报价	1680 普通 1820 豪华 山东次世代	880 上海报价	2750 皇全荣新维	680 上海报价	1180	PSP 山脊賽车2 380 元 北京接价		
1180	1200 成都报价	1400 普	1400 普	880	2750	680	1120	PSP 山野赛车2 350 元 上海报价		

## 北京皇金荣新蜂电玩 www.newbeegame.com

- ★PSP新华超值套装:双电双充+线控耳机+行车+PSP包+屏幕贴+2G记忆棒 1980元 15版。既可玩正版、也可玩下裁游戏
- ★各种烧录下、记忆棒均有现价 ★NDS日版、港版、彩版、美版全新标配 1050-1260元 ★XBOX日版、港版、美版、台版、韩版全新标配1450-1980元 ★NG 板、美版、斡版全新标正880-1280元 ★GBASP 神游川亭版 650元
- ★标则电话 (101015%) ★传真 (10101011) ★邮编(11111) ★收款人 P名、华君钦
- ★銀行正款: 工行, 15×0×11/20 (0.17 (4)) 世界专格 中美村(世界数码广 1011 (XIXX 由中关封席:中美村一页与龙大厦六层 YG10) 由电话 XXXXXXXXXXXXXXX (2) 大小2成为哪样,在一个大中包藏指皮产品轮销商,并有几户

# 入中塔 团结构店、宜家大中店、优惠多多,欢迎光临! 水店科为女子的石

## 北京縣好信诚游戏精品店 🕶 本店精修各种游戏机、欢迎来电影询。

- 卡+S端子线+游。(· 1208. ) 所有PSP均可导为1、旋、欢迎来电量询 PSP零化等。约

- 計 ボー \* 6800 ★ 「27月 5 GBASP 。 ショルリュル・見算 + GBA F 650 ★NDS 「 25 「 1月 E \* ・ カ・マ 10 か マ・ペート 850 「 ★PSP 经典0 850 L ★PSP经典结

## (1) 持機網報以上下 本公司有具体商品目录必须有数 (

### 上海宏龙电玩专奏店

- \*153" 1 0 F.E. 192 € 1250 K
- (BP#BE R : N/A ★NDS, 950元 ★NDSI: 1150元 ★GBM: 680元
- ★GBASP 5981 ★PSP (P支HORI保护膜: 500元
- ★夏音903SH(型、红、白): 3450元 ★夏普703SH: 1850元 另有多款沃达丰 til IT (m/k/m/k/m/milk), i pr
- N. NI SUPER REY \* Post, Yo. 1250元 另外本店4G、30G、60G均有规模。 (5 )(1 \* 8 (6 ) (1) 13 (1 \* Y) (1 (4 ) (1 \* A ) (4 ) (1 ) 游戏现货。新老软件品种齐全、欢迎来电垂向
- 古翻稿 3××××2 由徐正居:上海市特(区学家安格 111号关罗城·特别标告
- 表 4 寄谷种《苍玉》就好 道教 一 代一 用毛型水白霉 1 元 元 一 人 也 工情光/ 日本电查询 本名网 与纳人战事当 湖上

## 武汉夏源电玩 🥶 提供psp系统软件下糖服务,长年经营各类正施软件

健康 有权工资金、 新子

### 山东次世代电玩 www.nextgeneration.com.on

- 大、1 29 电子点接公开器 1 日至 1月1日
- ★ 代。 2017實年/格斗
- ★1./#、W ★1.4 罗技GT4方向盘及奖金 ★亚军:罗技PSP音箱及资金 ★季年罗技PS TWO EEB放弃及奖金
- \* . 14 BTP 2216 6(PS2)6(PS) 454 9'86
- www.readgenembon.com.cn/Sm \*\* [] 1 東京都 活角解放路+1号 赛特数码广场多价以来
- 計画。9、90 20: 如金年光体 由1 malganessla 163 com ★(II) No Sime2001 由高峰红星水型化地址 张成队西方路不高电路通行 40

## 11.军并上2万元 3有广本统程码 例 很分申降

## 南京阿童木电玩专奏 💽 本公司创立:1888年 1888年政府集员有产权范围 自主电影影场 高原阿童木电玩专奏

#PAP 7 # 150 \* Q" - tow NIST 115 - 427 # 1650 \* \$350 + 8, 279 +

.章机差.80 COOL, TOYS

国内量强口较攻略本,量速量强万勿错过,好口碑, 掌机燃烧与口袋妖怪网再度携手打完立攻略本来了! 養漢 《绿宝石》 攻略的年年等机游戏组大作《口袋妖怪》右珍珠 钻石珍珠》



并详细分解而大热门掌机的硬件及周边 ,值得收藏



遗物研究,同时还有关《口袋迷5》再度登场 起力振進 ,在游泳池中纷纷享受口袋妖怪带来的乐趣吧 -



14.80元

100 168

06年标准章机典

■定价:34元 10月下旬周月

口袋迷(5) ■定价:18元

場受動物

期正值SoCool一角年,屆时超多潮流資讯让你目不暇接 每次发售都会赢得超赞回应,火燥的销售赔偿整个市场 引领街头潮流风格的至瞻杂志 大厂商量新品重糖发布。链过定会遗憾结务 io ,洞察每一个最新时尚风潮

述校閱游戏中的多彩故事、剖析国内独特而深典 的阿游市场。全彩印刷 回頭中国官方游戏的风雨历程 ,附则精美游戏音乐CD

三大特職 in Xt Itti P

## 游戏批评06%季号

\* COOL ■定价·15元

■定价:12 元

报受邮购



## TOYS(8)

■定价 9 80元

接受邮购

对的系统和秘密 全面直击任天堂发表会 钻石》雷险手册





2006年第110

堂机迷64期 ■定价 5 80元 9月28日出版

人物描画设定、故事年表、开发者访谈、未公开 、副情解波等

-还有精彩DVD附送、值得收赛

人气最高的《鬼武者》系列之精华,融合全系列

■定价:19 80元 发行部 邮编: 100011 接受邮购

电子游戏软件	
2006年第1~20期	9.80元
动感新势力	
27~31, 34, 38, 38~4410]	9.80元
43~44期DVD豪华版	15,00元
电子天下・掌机迷	
<b>〒57~84期</b> (50期已肯完)	5.80元
第63期	7 80元

口袋妖怪钻石珍珠攻着本(新)14.80元 24元 06年标准章机典建(新 口袋迷(5) 18元 声优写真态(新) 19,80元 24.80元 SOS团活动全记录(新 秋季号(新) 12元 游戏批评06書、 SOCOOL第(1~12)期 15元 TOYS第(1~8)期(5周已音樂 9,80元 19.80元 鬼武者 幻魔戏本

量终幻视测完全攻略本(表华版)(最后机会)24,80元

联系电话: 010-64472177/64472180 邮资免取

邮购地址:北京东区安外邮局75值箱

# 16年第20期 统计时 日) 本期減至稅計日期 本期期待榜没有太大的变化,唯 軟新上榜的游戏是

PS2上的〈乔乔的奇妙冒险〉, 虽然目前还无法得知本作的实 际素质,但是凭借着原着漫画的经典地位和在我国的高人气,也获得了不少玩家 的投票支持。这次期待接前五名的游戏可以说是没有任何变动,是见其地位还是 比较牢固的。

■PS3 ■SQUARE·ENIX 翻角色扮演 ■定售日末定 ■价格未定

本作主角生活在高科技与魔法并存的奇妙世界。这 里有掌握了闪电的狗头人守卫,也有能着塑料面具穿丝 相子的卫兵。她的武器有点像FF8中的枪孔、穿着双看 上去能把人开始踢碎的铁鞭。这次的PS3游戏采用了定 时战斗模式,而格斗动作很像FF7AC中的表现。

前回1位、本次计票554。

■角色投資 ■2006 9.28 ■4800日元 本作的指导增田表示、〈口袋妖怪〉系列多款游戏

的制作中。游戏开始部分其实都是在游戏开发的最后 阶段制作的。GBA版(日級妖怪红宝石&英宝石)的片 头就看做了好几滴。游戏刚开始的可洗口袋妖怪也是 变化了好几次。

前回2位、本次计票543。

■SCEA ■动作冒险 ■2007年2月 ■价格未定



与前作相同、克里托斯的主要武器仍然是链刃、 程范之刃在前代游戏结尾时变成雅典娜之创了,而另 外那把大刀阿耳特弥斯之剑同样会在本作中出现。在 本作中, 两种致器的切换变得更加简单, 只需要一个 键就能轻松实现。

前回3位, 本次计票521

■SQUARE - ENIX ■动作角色扮演 #2006 t2 2t ■7140日元



除了2位很早前就公布过的主角以外最近还公布了一 名新角色 斯特劳第「ストラウド」、21岁、7岁的时候 就已经继承了罗利马国(ロリマー)的王位、为了得到伊 鲁加岛上的"大树的种子"对伊鲁加总发动侵略的某人。看 来他将在游戏中成为主角一行人冒险旅途的一大阻碍。 前回4位,本次计票489

# ■PS2 ■BANPRESTO ●放路條松 ■2006年預定 ■价格未定

自2002年眼镜厂发售SRWOG的第一作以来、目前 已发售了两作GBA版OG。动鱼方面则有全四话的OVA 和最新公布的TV版(超級机器人大战OGディバイン・ ウオーズ) 预定将是以GBA版的两套OG作品为基础再 构领的新故事。并且预计将与PS2版的游戏同期发售。

前回5位、本次计票484

欄PS3 ■CAPCOM ■动作管除 ■皮管日本定 層价格未定 从厂商最新公布的消息来看。这次的主角不再是但了,而是新 角色NERO、不仅如此,但于还很有可能会以主角NERO的故 人的身份登场。 前间9位、本次计型447

■Wx ■任天堂 國際作為各份課 ■2006 12.2 ■6800 B元 本作的最终发售日白经正式确定 耶就是在今年前12月2日。 将和任天堂的新主机Wii同时发售,价格方面日散已经云布是 6800日元。 前回8位,本次计票410



-- ■PS2 ■NAMCO ■角色投資 ■2005 1122 ■7140日元 战 +系统方面, 承覆PS 原作的"强化线性动作战与系统化-LMBS)"。战斗中的一般攻击、必杀技与魔法等各种特效表现。 也都全数加以重新制作。 前回6位、本次计55402



## 節4・管御書之紀

■PS3 ■KONAMI ■松竹理用 ■2007年获定 ■价格未定 我们都知道,在MGS的系列作品中、剧情方面的年代顺序实 际上是按照3、1、2、4先后接列的,也就是说本作的剧情将 承继自2代。 前回7位、本次计算387



ニング ニン ■XBOX360 事業枚 ■第一人等制音 ■2007年 ■依格木定 游戏剧情聚接前作 士官长已经回到地球、星盟已经在非洲 大地上发现了 个巨大的古代遗迹,科塔娜依然受困于 Gravement (\*) # (\*) ···· 前回10位、本次计票364



■GBA ■SQUARE ENIX ■角色状体 ■2008-1012 ■5040日来 新增职业创斗士的特技是"元素攻击"、使用这 招的话不 但能够对敌人全体进行攻击,而且是属于无视敌人前后排差 前回11位,本次计型325 算的攻击。



■NDS ■CAPCON ■ 金倉冒股 ■2007年春 ■台格永定 牙玻雾人是牙玻法律事务所的所长。在法律非是最酷的辩护 律师 他拥有宗美逻辑推理能力和作为老手的经验, 也是王泥 喜值得尊敬的"老师"。 前回13位、本次计票291



ニック BPS2 MSEGA 動用を約束 M2006年年 M分格を定 本作的所位主人公トウマ和シリル、一位出去には的活則另 个负责防御。防御要塞时可以使用"防御要塞机器人"和能够 长距离攻击的"加农燎"。 廊间12位、水次计型276



SOURCE BAN MANUARE BAN MANAGEMENT BOOK 11:30 MINISTREE 当初FF4、FF5和FF6移植GBA的有思是同时公布的,如今GBA 版FF4早已发售、FF5的发售日也已经确定就在十月。相信本 作也不用太久了。 前河14位、本次计票238



战斗中传X键的话、主角乔乔鲜可以进行波纹呼吸法、积攒 波纹槽, 然后清耗液纹槽就能够使出强力的特殊技能"波纹 疾走"。 新上榜, 本次计划200

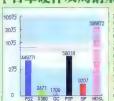


【榜译】北美游戏市场方面,与七月份软件销量下降了2.2个百分点不同,最新由 NPD公布的调查结果表明,北美游戏市场八月份的情形一片大好,软件销量上涨了 175%:北美八月份的游戏销售总额达到了3.97亿美元,之所以有如此大推动的主 要解因,正是PS2软件的强劲销售势头以及NDS和PSP的良好表现。在这3 97亿美 元的软件销售额之中,有1.4亿美元是NDS和PSP的软件销售额,还有0.89亿美元是 XBOX360软件的贡献,这比分析家们360软件每月05-0.7亿美元的预测要高出不 少。同时, 北美市场八月份380的 主机硬件销量也达到了20.4万台, 仅次于NDS的 27.8万台和PS2的26.2万台。最后再次附带说一句完全不相关的话 湖南卫视预告 电视则(创世纪)时使用的背景音乐。北斗敢用项上人头担保是MGS2的主题曲。 这次绝对没有幻听

这期新上榜的游戏是PS2上的(梦约之里、宇宙)、虽然说本作真正的精华所在 其实是联网游戏的部分,不过我国有许多玩家由于条件所限,就只能玩单机板了,好 在本作的单机贩要素也是非常的丰富、够大家玩上好一阵子的了。当然,有条件的朋 表最好还是能够上网去玩,毕竟这才是本作最吸引人的地方。NDS版的(最终幻 想3)最近发布了国人自制的汉化版ROM,不懂日文的玩家玩起来亲和感会提高

纤多, 本州	E是有NDS的朋友不能不玩的优秀作品,强烈推荐	
1	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE - ENIX ■角色绘像 ■2006.3.16 ■6000日元	计票:553
2	实况世界足球·胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育規数 ■2008.4.27 ■7140日元	计票:524
3	生化危机4 BPS2 ECAPCOM BRITISH E2005.10.25 E30.80是形	计票:491
4	北欧战神传2・希尔梅里亚 MPS2 MSQUARE - ENIX MARBH M 2006.6.22 M8190日元	计票:477
5	新・鬼武者 梦之黎明 MPS2 MCAPCONI MISHI WIZONG 1 26 M7329 Bボ	计票:455
6	悪魔城・黒暗的诅咒 #PS2 #KONAM #\$546#\$\$ #20051124 #75298元	计票:422
7	实况世界足球·胜利十一人9 ■PSZ ■KONAMI ■体系表数 ■2005.84 ■7329日光	计票:413
8	战国BASARA2 UPS2 MCAPCOM MA特特集 M2006 7.27 M7329Bx	计票:376
9	战国无双2 ■PS2 ■KOE ■战略动作 ■2005.2.24 ■7140日元	计票:358
10	梦幻之星・宇宙 ■PS2 ■SEGA ■同体角色曲質 ■2006.8 31 ■7140日元	计票:329
11	超龙珠Z MPS7 MSANGAI NAMCO GAMES WIFFARR M2006.629 M7140日元	计票:307
12	王国之心2 ■PS2 ■SQLARE ENIX ■数件角色数据 ■2006.12.22 ■7/40日京	计票:278
13	最终幻想3 ■NDS ■SQUARE-DIK ■無色粉液 ■2006 6.24 ■5980日元	计票:254
14	梦幻骑士5・世纪传承 #P? #AT.US #特色粉# #2006 83 #7140日元	计票:249
15	异度传说 <sup>3</sup> ■PS2	计票:233

## 日本硬件双周销量统计



【榜评】本期日本硬件市场方 面,仍然是NDSL以绝对优势 明显占据着主导地位,特别是 第二周的"噴射黑"版新颜色 NDSL的发售更是大幅带动了 生机销量的进一步增长, 现在 NDSL已经有, 共五款縣色 的外形了,可供玩家们选择的 全地也更加多了。另外,第二 周XBOX在日本的销量为0,也 就是说真正的降到了冰卢 它的师弟360在日本的表现也 没好到哪里去。 (本期统计时 [4] 2006 8 21 2006 9 3)

1位	◎ 美式機棍球大联型07	厂商 €A 发售日 2008.8.22	类型 体育竞技 价格。49 99美元
2位	○ 美式橄榄球大联盟07	厂商 EA 装貨日 2006 8 22	类型 体育素技 价格,5989美元
30	<b>②</b> 勇何尸城	厂商 CAPCOM 发修日 2006.8.8	类型 动作冒险 价格 59 99展元
400	◎ 美式機模球大联盟07	厂商 EA 发售日 2006.8 22	类型 体育覺技 价格 49 59美元
5位	◎ 最终幻想7·塞伯拉斯的挑歌	厂商 SQUARE ENIX 建售日: 2006.8.15	类型 第 4种的 价格 49 89美元
6位	105 新超级马里奥兄弟	厂商 任天堂 進售日 2008 5 15	典型 动作游戏 价格 39 99美元
710	◎ 美国大学微捷球联赛07	厂商 EA 滋養日 2008.6.17	类型 体育身拉 价格 49 99美元
80	○ 機行構道・自由都市故事	厂商: Rockster 发售日 2006.6.6	佛樹 助作實驗 价格 19 99美元
90	□ 九十九夜	厂商 CAPCOM 发售日 2006.8 15	类型 助性过失 价格 49 89美元
10位	◎ 锻炼大脑的DS训练	厂商: 任天堂 发售日 2006.4 17	类数 益質游戏 价格·19 89最元
[柳坪]:	文期北美游戏市场方面,风头最盛的		FR 10

作品绝对是要非EA的〈美式橄模球大取型07 草属了,橄榄球运动本身在美国就有着极高6 人气。再加土EA的体育竞技类作品常质一向标 比较高,这也敷是为什么本期北美排行榜能。 各平台的该作品上榜并且都名列前矛的原因 在了。这次的〈美式橄榄球大联圈07〉一共 包括XBOX360、PS2、XBOX、NGC、PSP NDS和GBA所有平台上发售,销量目前已经达 (《九十九点》的《故已经正义定告、目前

美国家用机游戏月间排行榜

C 1 2	-		100
A STATE OF		_	- 1
231.30	Rec.		
A STATE OF THE PARTY OF	5.2		55 1.支援
(S)			Mario Little
Planer.	-4		PERSONAL PROPERTY.
-	- 0	- 16	

到了1952000份 马上就要突破两百万大英 传表\*\*600 不过在火车地区的外份并不高

日本家	用机软件商周销售排行榜	18E GAME SALES RANSEN 2006.8.21-2006.9
1位	(A) 最終知識3 ■SOUARE ***	領量 554490
2位	(1.55) 新価値马里奥兄弟 ■任天文 ■の17時後 第2006 5 25 ■4800日元	帳蓋 139702
3位	Lant <b>多切之屋・宇宙</b> ■SEGA 圖用均角於約束 ■2006 8 31 ■7140 日元	領量 121404
4位	(20年) 更領域大統約DS領域 単任大党 単立党別は 単205 2.29 単2800日元	<b>機能 89330</b>
5位	(1 65 個後) DS料理讲画 ■任天堂 個有他考覧 ■2005 7 20 ■3800日元	<b>姚童 73745</b>
6位	位表: 马里奥篮球 3对3 ■任天皇 ■体系表表 ■2006 7 27 ■4800日北	<b>構能 64999</b>
7位	1425 <b>欢迎光临 动物之妻</b> 単任关章 ■貝拉格族 ■2905 1 23 ■4800日元	<b>₩</b> 63254
8位	1023 <b>电子定物商店街</b> <b>BBANDA: NAMACO 自成</b> 的表式 <b>B2006</b> 7 27 <b>B</b> 5040日元	橋景 58624
9位	2.62 特校工厂 制物场物源 BMI 目前均均区 至2506年24 至5040日元	<b>精量</b> 56772
100	2021 <b>報悠大路的DS領係</b> 8月38	₩〒 48345

【榜评】本期日本软件销量冠军被NDS版的(最终幻想3)以双周55万多份的成绩 当仁不让的夺得,本作是当年的FC版之后第一次移植给其他主机,NDS版的素质也 的确设有让我们失望。另外、NDS上最新的(牧场物语)系列新作也已经发售了。在 这次的最新作中竟然增加了不少的战斗要素。PS2上的(梦幻之星·宇宙)也取得 7.不错的成绩,不过"宇宙"最大的乐牌毕竟还是联机游戏啊



## 点评人:乔沛





# 川谷書王2

NAMCO的山脊系列 直算是赛车类型作品中的佼佼者, 而现在更成为 了新主机发售时的必备首发软件。这次的(山脊赛车2)从公布消息到发售 仅短短几个月的时间, 让人感感意外 然而玩过之后发现, 这款游戏虽然内 容比前一代丰富了很多、然而偷懒之处也非常明显。一代的很多内容都是百 接照撤的,以至于不玩得很久的话、根本都发现不了这两作的区别。

Deb	游戏原名 RA	GE RACER 2		CIRD
Lar	JANDA NAMCO	5040日元	2006 9.14	100
春年 生	UMD	日版	1.6人	320KB

## 厚道还是偷懒? 南梦宫大炒自家冷饭!

作品基本就没有多大的改进了。特别是(山莓寨车 进 模式比上一作丰富了很多,进一步完善了游戏性。在 赛通和新赛车了。该作的赛通总数量已经达到了系列 化)更是开始模仿GT赛车系列,使该作成为了四不像 前作的"世界之旅模式"、"时间挑战模式"及"对 的畸形儿。到了PSP上的首发作品和Xbox360上的《山 战模式"之外,又追加了"街机模式"、"决斗模 春赛车6)发售之后,这一系列才开始有了些许的改一式"以及"生存模式"等新要素。下面我们看看这些一车4)中的全部赛道,简直可以算是系列大集合。就凭 变,并且重新找回了当初的感觉。不过这个游戏现在 推出的速度实在是太頻繁了。像PS3版的(山资事车 7) 仅与前代相隔一年,除了画面可以依赖新主机的强 大机能有所提升之外,其余各方面的变化都不怎么明 望。所以这次PSP版的(山脊赛车2)公布不久后便发 售,其内容更新不大也在實料之中。以往我们见过的

猜制作, 并加入 些新的内 容。然而这次的作品可是更加 过分了,都没有跨平台,直 接把前一代给复刻了、并且 加入了新的模式、赛道还有赛 车, 他面上也没有改进。对于 已经买了前 代游戏的玩家来 说。这个续作几乎没有购买的 必要、真不明白、为什么 BANDAI NAMCO不把这些新 赛道和赛车作为附加内容提供 下数呢? 以至于现在的2代。 就像是前一作的安全版。

从BANDAI NAMCO制作 这款游戏的态度上来说。本作 的确该驾。然而就游戏本身来 看,如果没玩过或者没买过非 作的玩家,倒是可以选择者 撤这款作品。以下我们就来看 1 生角的近有块去力能对是压制性的强体

(二背赛车)自从4代大受好平之后,系列的硅绿 看这个游戏的"优点"。首先、(山脊赛车2)的游戏 新加入的模式究竟是怎么回事吧。

街机模式、顾名思义就是和玩街机一样, 比赛过 程中会有时间限制。每考经过赛道中的 "CHECK POINT"时,比赛时间就会得到补充,如果在到达 CHECK POINT之前耗尽时间的话,比赛就会当即结 刻"的本质。 变。这个模式的要张程度比简要自然是要强一些。 夏刻版也算是不少了,拿以往的老作品在新主机上重 而且要求玩家在开车的时候尽量不能犯撞墙等纸级

决斗模式、就像是两个赛车 高手在紅靈聯车技术。其实这 个模式就是为了不能和朋友联 机对战的玩家所准备的,这个 模式中的对手口有 个。它起 跑的时候是在你前面,而且技 \*物点, 不会犯任何错误, 并 武氦气加速的补充速度也很快。 要超越它的话,除非你比它更 加出色。和真人比赛的区别 是, 电脑不会犯错, 因此特粹 是考验你的技术,毫无运气成 分。生存模式就比较令人费解 了,又不是核斗游戏,要什么 也不能很好地解释自己的名 称。其内容无非就是4辆车比

不一样。除在最前面的那辆车就像是决斗模式一 样。它和决斗模式的区别就在于, 你想要超过第一辆 劲敌时, 要先想办法递过后两辆杂鱼的干扰, 尽快甩 禅它们。

其次, (山脊赛车2)最大的改变恐怕就要说是新 之最,有42条之多,分正向和逆向。在这些赛道中, 包含了(山脊赛车)、(山脊赛车革命)和(山脊寨 这一点,这款游戏就够大家玩 段时间的。特别是收 录了4代所有赛道后,在PSP重温的感觉真是非常感 动。只可错,本作所能做的就是收录以前的赛道,而 完全没有原创的新赛道,这无疑又暴露了本作"复

最后。作为本作中最重要的组成部分,新的赛车 也是本作值得期待的地方。同以往的作品一样,在游 戏初始阶段,玩家可选的赛车可谓少之又少。但随着 比赛的不断进行、大量性能优秀的高级跑车将被作为 奖励、成为玩家的私人坐驾。前面所说的期待也不过 是新车不断出现时的喜悦、而其中的新赛车本身倒不 是很有吸引力、无非就是外观上有些许变化、而没有 增加 些透型奇特的隐藏车辆,说白了,还是没有原 创的东西。在这一点上,似乎还没有NDS版做得好。 前面说了 些新的东西,在结尾的时候再废话几句完 全排承前件的要素。其中最明显的就是"氦气加速" 系统, 通过这 系统玩家可以在瞬间使赛车达到最高 速度。在合适的时机发动这一系统安全可以起到扭转 战局的作用。这个系统警察山脊系列较为成功的一次革 新,于是本作保留也在情理之中。另外在操作手膨方 面,本作也"排承"了前 代的感觉,其实这都不必 说了,游戏自身本来就是前作的强化而已。最后就是 "生存"明?而这个模式本身 画面和音乐,画面完全没有变化,音

乐加了几首。综上,本作的收藏价值 因人而异,有了 代的玩家基本可以 赛,而且每一辆的车的水平都 无视。而没有玩过的作的,建议收藏。

就忧虑这个业界还真是很有道理。





## 00000000000

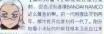


【点评人/龙马】虽然随主机发售的 前作凭借式式超出其他掌机的局面 收集着实让人大吃 惊,因此在 开发的制作方用存称前作已经按尽 7 PSP的机能, 因此在硬指标上不

会有任何的改变。其实这种旨在表现中机机能的单结 的赛车游戏其实一直也都没有什么太大的吸引力。而 真正玩到本作时真的是看不出任何一点改变,除了增 加了大量赛道和一些模式之外简直就是一模一样。与 其说是 款條作不如说根本就是一个资料片或者扩充 包、结合NAMCO最近的疯狂复制行 动,实在是让人提不起半点兴趣。虽

然本身游戏景质上有前作的保证。但 是这冷饭炒得有点缺乏诚意。





他是在玩2代,还以为他又拿出一只开始终习呢。这个 游戏值得玩的就是新加入的少好轻率赛道,而那 个 纸模式纯粹是 食费游戏时 4. 画面 5 干脆效 身有任何 变化,在玩上一作的赛通时,两款游戏分有丝毫区别。音 乐略有增加。也都是四张以前比较好听的曲目。比较 令人气愤的是开头CG啦得太春草了。 很短不说,一点儿现常性也没有,就 像G代一样应付了事。而且有了本作

00000000000 【点评人/唯夜】 收录的赛道倒还算



说得过去。但这看上去强烈的熟悉 感算是怎么回事? 相隔这么短、甚 至还在同一平台上就接这种无异于

"复刻"的行为,真是够了。大家 将其器成一个平庸的1代资料片就好。"新作"除了 收录些以前的赛道外,还追加了几个无甚频意的模式, 这些东西我们在其它一些竞速作品中早也就见话过了。如 學你是山脊fan,并且没玩过同为PSP上的1代的话。 那么这一作还有些接触的价值,否则无视它就好。正如 找在另 个短评甲说的, 从媒体角度 来评论、个人头在是有些要不了这种 頻頻的乏味举动。看来任天堂动不动

之后, 前作彻底要不出去了。

## 点评人:雪飞





# 幻想传说

幻想传说是NAMCO于1995年在SFC上推出的角色扮演游戏。战斗系统 中包含丰富的动作成分,奠定了传说系列成功的基础,并且在1998年在PS主 机上推出了大幅强化改良的PS版,并于2003年在GBA上推出了SFC版的进化 版本。但这次的幻想传说则是这一部作品的第四次移植,平均大约每两年半 就有 部复刻作品问世,效率实在是太高了

Deb	游戏順名テ	イルズ オブ ファ	ンタジア	CIRO
rar	DOMANAC/Ac	5040 B JL	2006年9月7	B 1995
ft 4 · , 3	UMD	日版	17	320KB

本次推出的幻想传说以PS版为基础 公一人顶在前面。突然遭遇到敌人中的强力法师后。

此,但抗家在进行了际游戏的时候。 讲,也许是因为证案们已经习惯了 电脑。 PS2、XBOX、PSP等主机上的各种以精 本作游戏、感觉画面确实悬强。但是并 没有强到让人感叹的地步。而当年在 FC主机上的名作最终幻想三、移植到 NDS主机上后,施面的提高程度却是有 目共睹。同样是经典作品移植的本作, 虽然选择了画面表现能力更为强悍的 PSP 字机, 但画面的进步程度却远不如 最终幻想三。当然一者的起点本来就不 相同、PS的画面比起FC要强上很多 倍、因此幻想传说画面的进步会让玩 家感觉并不是很大。而加上PSP主机幻 想传说在十年 的已经登陆过四个主机, 就算是再经典的游戏,这样十年四代也 会使玩家失去了神秘感觉,而这样的多 次移植对游戏业界的发展与进步以及原创游戏都会带 来不良影响。

战斗中角色比例虽然从原来的"头身进化为 头 身,让角色的动作演出更为生动、但战斗系统还是没 做改变,完全没有吸收后几部作品的优点,这会让老 必须让主人公的级别达到一定程度,选择那些比较 玩家们觉得非常部份。游戏的战斗难度相当大、尤其 在游戏的初期,玩震队伍里只有主人公一名近身攻击 型角色,其他三名同伴全部是法师,因此只能让主人

移植作品,继承了SFC、PS、GBA各个 玩家会很轻易地被敌人全灭。而玩家在战斗中选择选 版本的内容,还加入了众多强化改良并 跑时,却要等上很长很长的时间,在这段时间内玩家 追加了新要素。游戏两面针对PSP的16 9 会在明知不是对手必须逃跑保命,但却会在选择逃亡 家群幕重新设计 文字信息也规以高分 之后依然被敌人干掉,这样一来会让玩家觉得非常郁 辦家化。游戏的西面比PS版本更加精 闷。而且在玩家拼命提高自己的等级之后,还会突然 等、提供了更为细致美观的动画。3D 出现一些可以将玩家秒杀的敌人。会让玩家觉得格外 地图画面与攻击防御特效演出。虽然如 痛苦。游戏中的魔法咏唱时间较短,而且是教教双方 都会在极短的时间内使用魔法,这样一来又大大增加 感觉游戏的西面并没有什么太大的改 了玩家战斗的难度,毕竟玩家的反应速度永远追不上

游戏中的解谜继承系列传统、制作的相当精致、 美画面征服玩家的作品。现在再次拿起 不会让玩家费太多精力,但也不会使玩家觉得无 聊。在紧张的战斗中,经常穿插进 些轻松的小解谜 游戏、大大缓解了玩家的战斗压力。

> 本款作品可以将战斗委托给电脑完成, 听起来是 很不错的设定, 可以为玩家省去大量的手动练级时 回,但其实这一设定在实际游戏中却是鸡肋。玩家 将战斗托管以后,会发现自己的主人公们就像是 群没有智力的低能儿,面对眼前的敌人经常是站在 原地 动不动, 过上很长时间后跑过去砍一下。然 后迅速返回休息,再等上半天后才做出下一次攻击。如 果玩家敢放心大胆地让这样 群人自动练级,那就



弱小的敌人攻击、最好是去选择那些能被玩家秒杀 的敌人。可是斩杀这样的敌人根本不能获得多少经 验,而且玩家达到这个级别也根本不需要再用它们



来锻炼、结果折腾了半天还不如自己老老实实地去 锻炼几十分钟。

本作的另一大进化就是全语音演出,由29名配音 演员的豪华符客为游戏中的角色配音,其中还包含着 大家熟悉的著名声优。在游戏中进行战斗时,玩家可 以听到主人公们热血的呐喊,更是为战斗增添了激 情。语音虽然对游戏没有什么实际的影响,但是习惯 7全语音的游戏后, 再接触那些"哑巴"游戏实在会 让玩家觉得非常不适应。尤其是喜欢那些著名声优磁 性声音的玩家更是可以在游戏的同时得到享受, 学习 日语的玩家还可以在游戏中得到日语听力的锻炼,更 是一举两得。

在本作中追加了新的评分系统,系统按照玩家每 场战斗的表现给予评价。当玩家通关再次进行游戏时、 可以在进入游戏前,使用得到的评分在商店中购买各 种不同特殊效果,比如说继承前 轮金钱、称号、料 理熟练度、消费道具 收集成果、法术技能等等,还 可以增大或减少最大HP、经验值加倍减半等,利用这 些可以提升或者降低二周目游戏难度。这一设定与PS2 上的铭远传说完全相同,可以使玩家在进行二周目游 戏时,感受到不同的变化,不会觉得枯燥无味,还可 以让那些追求高难度游戏的玩家进行自我挑战。

总之, 本款作品是那些对传说系列狂捣玩家的最 爱, 也是让那些年纪较小的玩家来罩 新认识传说系列作品的一作,有PSP

玩家并且喜欢角色扮演游戏的玩家值

## 0000000000



【点评人/唯夜】这个评分不是冲着 作品本身质量,但一个游戏竟然卖 了四遍、出来混怎么着也该有个底 物吧? 像我们以前说的, 翻炒冷饭也 不是不可以,只要调味料加足了.

还是可以让人感到新滋味。但这次的PSP版比起GBA 版来怕是只有在人物建模这方面还淡得上变化,其余 的财多善可陈了。全程语音或许算一个? 但除非你是特 定事优的拥趸被志声癖,否则也谈不上有太大意义。再 重复一次,我更多并非针对这个游戏,而是针对这个 版本, 或者更应该说, 这种行为。本

来合并前一家就基本是改编专业户、 另 家则是锐气尽失,二者合体后看 来这保守做派更是日益甚之了。

### 0000000000 【点评人/小油】第一次见到它,激



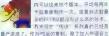
动方分 第二次见到它,似曾相识 第三次见到它, 倍感亲切 第四次见 到它, 只想说 句"啊! 你怎么又来 7· \* 无论是怎样一款精品,连续不

断的四次复刻都会让熟悉这款作品的玩家觉得灰烦。 盖关键的每次的移植都只是稍微增加 点点改进。完 全展示不出厂商的诚意,只能让玩家把它当做是 軟 怀旧的作品看待。如果是从来没有玩过传说系列的玩 家,或者是想感受一下传说成长的玩穿倒是值得 玩。本作的閩南确有提高,全语音和

追加了评分系统都值得夸奖、尤其是 评分系统,确实可以提起玩家进行 居日游戏的热情

## 00000000000





外, 等体上基本可算是名副其实的完全移植, 以PSP 的机能来说也是理所当然的事情,但是连战斗系统都 完全沿用老版本就实在显得缺乏诚意、在"传说"系 列以后爽快的战斗模式面前。这种连发个魔法都要全 体立定好几秒的设定实在是让人有 点难以忍受。虽然按游戏的實质可 以给到A,但是为了抵制一下这种炒 冷饭的行为,只好下降一个等级。



(上帝之手)是Clover Studio排(大神)之后推出的新的动作游戏。发 虑到本作的开发成本并不高,所以许多人并没有指望它能有多好玩。但是在 章到游戏之后,大家才发现三上真司的制作水平并没有任何下降,这还真是 一部喜剧作品。该作的搞笑成果是有目共踏的。但是,三上在这个游戏里注 入的,只是自己在搞笑方面的才能而已?

P\$2	游戏原名 GOI	(180)		
	Clover Studio	7140日九	2006 9 14	A.com
切り 行動	DVD-ROM	日販	1,4	149KB

# 无减是好是坏去问 曾经创造(生化危机)奇迹的三上真司自从生化4移 杂兵的时候,前两个都被踢出窜外变成了星星,第三个

**镇事件之后被下放到CAPCOM**为第四开发部的人才们设 立的Clover Studio、此后很长一段时间都没有音 信。直到今年E3召开之前一个月,才传出他与稻叶敦志 共同开发PS2版《上帝之手》的消息。当时许多人心存 疑夥,曾经发誓说如果生4移植给PS2就自断头颅的某人 这回居然心甘情愿地给PS2做游戏,这里而不会有什么 问题吧?好不容易等到游戏发售,三上等人的大作在众 目睽睽之下亮了相。许多人在管叹制作人编写的喜剧桥 投稿笑无雁头到相当高的水平之外,也对游戏的总体带 **场**磷到医笑不得。

(上帝之手)的剧情无头无尾,除了中间一点回忆 道主人公是拥有"上帝之手"、与邪恶势力斗争的一个 人。除此之外一切都是"混沌"的、湿泡的年代、湿沌 的地点、让你搞不清故事究竟发生在什么时候。游戏附 开始勾画的气氛与背景一时使人们相信这是在19世纪的 美国西部、但是到了后来、随着火箭筒、公共汽车甚至 机动要塞的出现,原先在玩家脑海中形成的世界观很快 就土崩瓦解了。也许把这个游戏的背景解释为" 个无 便头的世界"更加符合实际,看看游戏结尾主题歌中主 人公与敌人们一起跳起那白痴 般的舞蹈, 大家就当这 是一出没有固定背景的娱乐片吧。

说到"娱乐",本游戏充分体现了二上真司等人创 选搞笑游戏的才华。从游戏一开始,暴力警告的画面中 就以"下二路攻击"的镜头示人,这样的镜头在游戏里 不知出现了多少次。以前CAPCOM出过的N多游戏以及 其他生活常见的东西,从《街头戴王》(打汽车)到《生化 危机》(火箭筒),从(幻侠乔伊)(白痴战队的头 自)到(金剛)[提擇摔跤手|再到某电池的广告(金 第王? ),玩家在游戏的过程中不时会发现许多似曾相 识的镜头,再联系到游戏中人物的表现。于是平忍俊不 \*\* 记得在STAGE7刚开始时主角在旅馆里收拾那几个

刚要开打、却发现自己位置不对,于是很自觉地来到窗 户口,然后又被一脚踢飞,这些角色与主人公配合 默契,真叫人捧腹不止。游戏里的许多细节的设计也本 着"搞笑"的原则。如对男性敌人的舞档、对女性敌人 的打PP、被"金刚" 把抓起来的时候可以乘机偷袭他 的下三路。以及针对不同BOSS的特殊攻击都充满领 料。在游戏中看色情杂志和美女卡片可以回复气力,这 种缺德的设定真不知道是谁想出来的。

本游戏最大的特点就是通过掌握新的技能、果实现 威力更大的攻击。其中自由编辑连续技的设定可以说是 一大亮点。玩家可以选择自己喜欢的技能连在一起使 用,通过排列组合,可以衍生出N多种连续技。用这样 的技巧消灭敌人,大家也许会感到很hush吧。尤其是使 用吹飞攻击将敌人一下赛到高而另外 头的时候。你妨 会明白为什么自己的右手是God Hand 了。而威力巨大的 God Reel也是造成这种疫觉效果的一大因素。大家一边 **欣赏精彩的神技一边华丽地格敌人贵至溢,这对于发泄** 个人感情、避免部局过度、促进身体健康也有很大帮 助,估计当初...上被降职之后就是靠开发这个游戏来舒 缓自己心情的吧(寒)。游戏本身是很简单的,就是一 个清版过关的过程,和以前CAPCOM的街机游戏一样。 将固定地方的敌人清除之后就进入下 个场景,这样的 设计再简单不过了、所以无论什么玩家。只要有点动作 游戏的基础,就可以玩这个游戏。但是

但是,游戏的设计中也存在着重大的缺陷。最大的 不能换的。这样的话玩家永远只能看到自己渐前的敌 人,要想防备偏差的话就必须不时转动提线。转不两下 头就晕了。三上啊,这可是动作游戏,不是射击游戏, 告恩的面前又设有非星,用这种追尾项角真是不方便到 极点了暇 既然 主帝之手,是以 青成过关"为基本 思想设计的, 那么就应该在主人公件政击范限和裁定方



面做出强化, 但是实际上正好相反, 敌人可以用防御的 方式抵禦你的攻击。而他们的攻击你只能用轻闪来应 付---假如在玩(快打游风)的时候你碰上 群AXL世 者SLASH这样动不动就骄傲的人怎么办? 虽然有破防技, 但是任当出现一对多的时候就不好施展。以前打造抵抗 戏时以 当上的感觉荡然无存。一旦God Rees和Tension 消耗完。强敌而前的主人公就会瞬间从拥有上帝之手的 英雄变成只会躲躲闪闪的姿骄微莹。如果碰上几个拿棍 子的敌人朝你沦过来,那么两三下你就往了 如果掌 提不好的话,很可能连第一个BOSS都打不过去。也难 怪许多人对这个游戏评价很低,事实也是这样。二上在 设计点个游戏的时候有很多方面都没有仔细地考虑。应 该说。他制作这个游戏的时候完全是特借自己的兴趣做 的,至于平衡性和其他许多要素都没有好好地矫正,最 后出了这么一个看起来和半成品没多大区别的游戏(最 大的特征就是多边形丢失严重)。

对于这个作品,不能说三上他们在开发的时候没有 城意。他们毕竟在这里面注入了自己的许多奇妙构思。 但是这个游戏同时也存在着严重的缺点和不足。因此许多 人对这个游戏又爱又愕。不过现代也可以从这个游戏中看 形Clover开发者的创意和潜力。因为这是一个开发成本得 低的游戏,所以即使销量不高,也可以保证回收成本。从 这个角度上讲、〈上帝之手〉的制作基本

成功。希望Clover的人在开发新游戏的时 候,能够投入更多的精力和责任心。以后 多数一些像《大神》一样状类的游戏。



## 0000000000



【点评人/风林】三十大抽又一次发 飚了 说实话,这个游戏里面有意 思的东西是很多的。许多地方让人 看了不由自主就笑了起来,有的地 方恶搞得让人难以抑制,这些桥段

虽然很"二百五",但是着了之后还是感觉不错的。毕 **身是喜剧游戏、搞一掏也是应该的。不过、游戏的缺** 点也是有目共踏的、恶劣的视角、坚固的敌人、换不 了几种子的第气主人公。在没有超能力的时候连杂兵 战都要费上很大的劲,更不用搜变成怪物的强敌和 BOSS级的人物了。总的来说,这个游

戏在研起来的时候让你感觉都ici的时间 很多, 如果没有那些滑稽镜头调剂, 这样的游戏很难吸引众多的人去玩。

# 000000000

[点碎人/雪飞] 如果说到近期最搞 笑的游戏那是非本作莫闻 招數不 是无原头到级限就是似曹相识。敌 人中的角色更是从大金刚到假面超 人战队无所不容,且不说本身的手

概如何、但是这份恶搞精神就足够让人致散了。可是 如果只是把本作当作一个休闲游戏在难度上却又有些 让人无奈,实际操作起来手感的确是不太好,打击感 编辑、攻击判定很难掌握、加上视角的不友好实在是 凭空添上了很多不应该出现的麻烦,加上主角的异常 脆弱,实在和游戏轻松搞笑的气氛不 太相称。想体验一下二上的思趣味又

不嫌麻烦的玩家就买来试一试吧。实 在不行我们还有金手指。

## 000000000



【点评人/大怪】三上真司在生化4 缩水移植之后为PS2制作出这样的游 戏。很明显是在表达自己对自己会 社亲SCE的态度的不满。由于游戏 开发成本很低,即使卖得不多也不

不是什么意外的事情。 制作人在游戏里展示了自己的 才能、也充分地表现了恶搞的威力,但是游戏操作的 不方便成为影响它的总体集质的一个症结。众多三上 的支持者看到这样的游戏,是不会满意的。但愿一上 大神在出完这口气之后不要再拿游戏 制作来开玩笑了,那么多玩家还等着 你制作更优秀的游戏呢,这么份试卷 小玩家来打分。也只是BIBI及松而户。

至于赔得而本无归。所以这么有个性的游戏的出炉并





BLOOD是目前日本正在热槽的人气动器片、最近仅仅在PS2平台就 推出了多款作品,类型多为冒险类游戏 难能可贵的是每款游戏都有自 己独特的特色,并非像有些系列游戏那样一勺娘,这点值得我们去肯 定。本作的类型为动作冒险,而且采用了独特的剪影风格表现游戏的画 而一只是开斗动而就能给人留下深刻的团会。

neo.	\$ 7.8 BLC	000 One Nigra K	55	CCBO
F-10-2	N8G	7140tu n	2006年8月31	8
- 1 6 段	DVD ROM	日繳	1.4	82KB



追入外 还有一名尤里迪飞的警察供玩家使用 与使用 长剑的小夜相对应 这名奇形怪状的祭育使用威力强火 的股保险 不知是否使于与"其手"战斗呢?

在进入游戏后会有两个选项 21号是 adventure模式和action模式。前者适用于动 作 游戏轿手, 而后,者是面内动作达人的高 极模式。两模式的剧情没有任何差别。 豆 是在战斗时候的难度有所不同、根据自己



的实际情况选择模式吧

版订两级风格论群并用杂字全全不明 自什么默思的开场动画后 我们的主人公 , 办来显了 所中学当上了转校生。学在 小海南边的女生似乎对小海视有好感。于 是小夜决定在下课后找她读 漆。 靠近 NPC或者物品以及要调查的东西后按〇键即 可实现交谈 调查、

这名女局学龄福冈, 刚开口就可小被 是不是从冲绳来包。 弄過小夜丈 和尚摸 不着头脑 还说 夜皮肤细腻白皙有光泽 很像在北部边的女孩 第一次被人家

**文么说**, 小夜还有点不好套进。两个人马 上放打成了 片 原来幾全名福冈韓、两 人即以上中设两分钟就互相直呼其名了。小 實对年,小夜的事情很好奇,跟小夜交换了 手机的电子部体地址、并告诉、液、今后如 果有对于这学校有什么不明白的地方、或者 是有什么困难可以随时与她联系。两人还约 好 定要极此守护、如果谁也了危险另一 个人 定要第一时间赶到。虽然感觉语气 有些奇怪, 设计是一口答应了下来。 八被告别了小算,决定在学校里转~

转。在截室 10被一个语气强烈的女同学 挡住, 强行进行携带电话的数学 携带电 话在本作兼任非常重要的道具和模式。 定要仔细学习。

在普通画面下按选择键进入携带电话

通过携带电话可以进行电子邮件 地图 道具 记事本和菜单等等五项

内容的操作。

● 在模带电话菜单下再次按选择键即可

2 品她觉得有些繁琐、せい夜調査 下散等在教室各处的记事本自学 常伙 老大不情愿,但是不学完她是不会放小夜 出去的,所以只好硬着头皮收集散落与各 外的设事法。

之后 夜需要独立消灭 只翼手、通过

连续攻击打倒护并不难。觉醒后使置于弱体 12、两用终结技 「D×A四键各按五回、

不能多也不能3 、顧利击倒一只翼手。2

后如法的等,再用终结技 用L3键寻找振动 位、并继特克方向,解决最后 只

战斗以后。小夜又接到了 总部署的电话, 开始命

用2宣播打开。核〇種即可量示全體地面

the second second



# 体术。用途各不相同、但是如果时机不到是

第一步是基本攻击,通过回馈实现。接 不会地理的。 **业营**手后使用"健即可攻击敌人

第 步是连续攻击,通过连续按下□键 **家**母 推下。3键的同时连打□键便能够简单 的实现连续技

年 步是关于跌跃,在战斗中用×惯实 现鉄鉄 在跳跃中使用二键便形成跳跃攻 五 此外在跳跃中也可以使用连续攻击 制四步 生及专用系统, 在与置手战 +时

两面中全是 \* BLOOD值,如果这个值的创新 达至5个的话 存就会觉醒,觉醒后的 砂可L/伊斯北京部力产支统政士

新五七关于鸡结枝,在饮酵品、夜游蛛 改击 1 關手会被發时削弱, 此时可以使用△ 键进一路结 走 但是此时如果于按照高 面標 的方法是不会成功的,教学模式 b 从空转站下×、 两键、反复直到下方 BLOOD相對,达溯值。

第一步是最基本的防御,在战斗 中 夜可以用1.1继来防御賀手的攻 胁 一是防御过后小夜会被弹回 定距 磨子车 于反击

等上步是对攻击的四避,通过P3键查 成 看 485 人 扩进改推例 自3键 的可在收入改 击时进行翻滚回避、有点类以于KOF型而四 潮的用法

证 传统关于安身的、如果被鞠手的攻 5.17 中也不用着争、更多高重中出现的 **牌** 坦元 即可进一带身大腿摩延 / 伤害

第四步是呼鸣同伴 在週至危险的时 候、如果墨图中有纹章显示的话是可以用× SPORTS (SI SI SI SI 第五世景解释体术。如果其手兵 "这大的图标,用〇键可以用出

**自**全后战车的方 学儿 摊正在未台 か冷地观察: 原來

\* 40 KB 10 KB 10 TO 10 S20

名號手和他有一 5 美科 均且小號

**阿尔一脚** 人似在角等里赛

### 经工学司方子各10億营 海艾加州图 第 为首的

个 1利用生。她告诉! 夜在对 5中 引。用开 始閉鉄点水無大会 我想は才是知下这个事 欢长额大企的游戏最为实用的技巧。 终于可 心地人走搬了, DINU 1效移到7行条电话。 總官申,若一夜发现了有新来的由了部

食物原产是关于如何在游戏中中制的 内容 口要不是在战。画面中 . 夜候可以 勇 [F]键来实现中部 | 但是具体的操作方式 # # 印象中那种核任按键 而是靠在订门 (株 如果连打[ 御到さて 定程度的過度 就可以干班统格键也可以保持中枢 对于 维特ASE FREIDERE

4, 存在走廊试路成功后来到指角的棒根 个女生生命,接有人下在我觉 "知道 去结10、还告诉, 安括项只能通过= 2 方向的機梯才能够到达、 - 嵌又《香牡《五 外 角、在这里看到了一个音里流气的女网

一个四大的 **办去接陷**。 J. 增元位 脑的,我"

全多想 放: 銀錐(上去 \* \*\* 南、\*\* \* \*. 4 夜发现门口有一个奇怪的拉着大提琴的 原注集子 与ノ交後 原来長 今日景楽 丰 。 记录了 下, 推开太 ]东至了楼

走天台, 身质到那二名女师给予探 好智势要备跟小孩开打 ,夜七想自己一时 戏碗点样。1、效量头设脑地走了过去。哪知 通这二名女生原来是關手怪兽,这时,7休那 个领大规聚的订来变换了小夜一把话型独特 的创 并 当也传授小夜战斗的方式。





《藩水狗》(也译作《水库狗》、《暴物詹情》)被誉为Cult Movie 代表作之一,正是免借这部部片,大导演建汀·塔伦等指才得以崇駕头 「养登奠定了自己在新坛的地位。那片面世的十四年之后,Voiatile sa将它改编成为了游戏,复新波姆那场意味源长的珠宝行抢油案。不 门文/将某

肝双肥		具作"	H- 0	417	人制果	W =	767	
-		12	8.0	4				
***	Dod	tdo Car	mac	٠.	10 00 %	70		



只要是对欧美电影有所了解的人、能不 能不知道是汀・塔伦梅诺 (Questin Taranting) 个名字, 这位称为"鬼才"的导演擅长表 现黑色曲默以及黑朝 暴力蓋材 对剧情表 **国的手法。同时,他个人的行事贝** 格也独特一识,克满了叛逆的风格。因此受 到很多年轻影迷的崇拜,他所执导的《低俗 小说》、《杀死比尔》等形片都被来为暴力 题材的经典之作,与北野武、吴宇森等人养 称为电影界"暴力美学"的宗师。

是江并没有排受过正统的电影理论教育。 他年轻的时候曾经在录像带租赁店打卫。在 那里華日地現著各种影片,并且创作完成了



遇城中以剧情特案的方式存現。

两部正式的电影剧本:《真实罗曼史》以及 《天生杀人狂》,这两个剧本后来分别由著 名导演托尼·斯科特和奥利佛·斯遜拍成了 影片,并且取得了不错的反响。虽然并非由 見汀本人执导, 但是他的个人风格从脚本中 非常鲜明地表现了出来,高能作为编剧也开 始受對了人们的关注。

这里要向大家介绍的《淮水狗》是见汀 执导的处女作。1981年,拿到出售《真实罗 曼史》剧本所得的5万美元献金之后,即汀便 着手拍摄这那影片,他克服了資金不足等国 难、没有使用好莱坞影片中司空见惯的动作 场面、仅仅以享事数个场景和大量的对话便 构建了一个楼度风格化的故事。则情虽然是 围绕一场抢劫案展开,却几乎没有作案过程 的微头,而只是用人物对白交待了案件的前 四、后来。这部影片在92年上映、取得了巨 大的反响。在着名的电影网站www.imab.com 上由现立投票统出的"史上最佳影片"中排 名第61位。影片讲述了黑糖老大乔·卡伯特 和他的儿子"好家伙"艾迪召集了六名职业 罪犯,准备抢劫一家珠宝行。这六个人互不 为了保密只以颜色作为代号、分别称 做白、橙、金、粉、蓝、棕。经过了周密的 计划,他们开始着手进行抢劫,不料遭到了

警方的伏击, 核先生当场能命 (这个侧霉的 校先生就是由总汀本人客应演出的), 白头 生帶着受重伤的槽先生適回预定的接头地点。 排下来, 会先生, 特先生和艾油等人也贴练 無關。从警方早有准备的行动中,他们判断 出这几个人中一定有内好。于是,为了找出 内奸,发生了一系列混乱而美富戏影性的对 话以及枪战。最后的结局虽然并不高者,却 又出人意料之外,是汀的导演天才在这个小 成本的影片中膜露无遗。

和慕汀大多数影片一样,《落水狗》等 有效型的暴力色彩。波佛灣地都是於血浆 金化化设施等等的管法……据是对最力素推 裸的表现。也正因为如此、这部影片才会被 Volatile Games營中、撤上游戏屏幕、制作者 表示。游戏的情节尽量忠于原作、大量经典 的对白会在游戏中再现。而游戏中对暴力的 展示。 也用样受到了玩家们的关注。



他们在游戏中使用那些家喻户晓的人 物、推用让他们互相射杀……这个游戏服我 没有任何关系,我也不赞同他们的做法。 大导演弗爾西斯·科迪拉在该到由EA出品的 《教父》游戏版时说。他的话揭示了此类游 戏所存在的一些问题。

以电影改编游戏的方式由来已久。 多只是对一些剧情较为浅薄的动作片。科幻 片"下亭"。而近年来,游戏厂商的胃口似 平越来越大、开始触碳一些地位等崇的经典 之作,两夺奥斯卡最佳影片奖的《微父》系 列虽然以黑帮作为噩材,但是幸简单地来现 暴力、仇杀、而星互映了美国的社会文化。 具有提高的思想性和艺术性。 **不事或号** 法与电影的表现: 福比、僧用《彼父》明名义来制作游戏 多程度上只是吸引眼球的一种手段。在游戏 的实际内容方面 **则与原作相去甚远,仅仅** 是让玩家在虚拟世界中打打杀杀。 读在一定程度上算得上是对原作的要法。





此、科波拉的愤怒也并不难理解。

《落水物》的思想性固然无法与《教父》 相提并论。但也绝非是一部完全没有内涵可 言的纯暴力片,在影片中充满了导演对"道 义"和"颠倒"的反误,也展示了他对于故 事内容、人物性格塑造的掌控能力、而游戏 80全然不夠这些事情 只是拣影片中的暴力 元素无限放大。例如影片中含先生虐待警察 的情节,就被制作者拿来大做文章,让玩家 也有机会在游戏中当一次表心病狂的"金先 白、但只是用效点编或者说噱头、与游戏主 期则毫无关系。

《落水物》由于其中过于直接的暴力和 **读者内容在澳大利亚被禁止出售,而在英国 詹然获准上市,但也遭到了警方的抗议和抵** 似。这些事件再次将一个严肃的问题模在了 我们要前。如何加强游戏的思想性、使它能 多真正跻身"艺术"行列? 当然、游戏毕竟 只是一种娱乐,过多地纠缠这方面的内容谈 子有小羅大做的嫌疑。但如果能够让游戏的 内容更加纯洁,不要让玩家(尤其是未成年 施脸到一些不良的意识,那先疑是一

着多了XBOX360的高面,也没觉得有弱 别出色的地方,但是习惯了XBOX360再回过 头来看XBOX,就马上体现出差距来了。更何 况《落水狗》的画面素质即使是在XBOX平台 上来说,也充英量属于中等水平。人物细节 刻画较为粗糙,场景和光影效果也乏善可 陈,在音效方面,虽然游戏中有很多原作的 对由,但是并没有使用电影。方,不过整体来讲配音 水平还是合格的。电影黑作中大量使用了具有70事件 强烈风格的据波音形。第12中也原样加入。于1250 等准领右侧肋

设的前條款定更、处基本原产开销"(思生) 定数何需要的是详是出出了一些效为、"行。 等的情况,在个关节与为不出居包设计了众多 的任务。在关节之间的有规则仍但成出了一些调整。 使得整体就是更为某态。而了一年死前给他先生 外。后,但。 如 正应都最快为可以拥持的人 旁壁纸、后期不明的发生任务处于、不过避损中的 设备性处理现境色的个性,使用不同的角色基本 让没有任务处理。

这是模仿《马克斯·根里》等游戏中的贵族高级。 驾驶都分也与时下波行的大部分动作游戏身针小公园 主角所否整的车辆有一定的形义度,如果发生碰 "吸者遭到这击的活就会损失两人度,开车的的候还 "使用十字幢的左右方向切换电台,投資不同的歌 "运输液及是来自于"《新行图》中的构章 "运输液及是来自于"《新行图》中的构章

· 」 量《落水狗》中比较新颗的系统、其实 类似的游戏中,抓住NPC角色当作"冉盾"使用的 设定并不少见,不过《落水狗》中的胁迫还有更多的 用处、特检瞄准NPC角色之后,他们就会举起手来 此所可以前被指向的方向命令他们的行动,然后被Y 键翰他们下达命令、如果被你胁迫的是一般人,你可 以让他们移动到墙角然后抱头蹲下,这样就算是解除 威胁了,他们不会再站起来反抗。而当你要打开保险 拒的时候, 你必须找到掌握有保险柜钥匙的人(店铺 的经理),胁迫他们移动到保险柜旁边,然后为你开 门。如果对方是智察的话,你必须挟持一个人顺、然 后再用人乘的生命作为威胁、命令警察把枪放下。郭 他如此,有美警察(尤其是特种部队的成员)仍然不 金季季献范,此时就要通过虐待人质的方法,用枪托 猛击人威几下,逼迫警察们放下武器。如果在发动子 弹时间的状态下虐待人质,更可以使用很多非常残忍 的手段,算是游戏中量为暴力的噱头。不过,人质被 你挟制的时候体力会慢慢下降,遭到你虐待的时候体



# 游戏系统上手指南:做个合格的"劫匪"

游戏从界·卡伯特召集大名罪犯开 海渠浏拾动珠宝行开始。游戏的序章特 意以"檀先生"的练习开始。这里要对 抢劫的各个步骤进行一些训练、掌握必 要的知识——这当然就是给我们玩家来 讲解游戏的系统啦、接下来就着着。如



何才能学会 各种制出联系 控制人 基本 技巧, 基本 合模的 "物 医" 吧。 STYLE.

人物的状态显示在画画右下角。武 藩图标表示主角目前所持有的武器。武 署图标右边的数字深示剩余的子弹数量。 上方的槽表示主角的体力、下方的槽表



宗主角的赞 上興業。 状态 图 标准 基 中 在 这 NITA-

查班南外的桌子,可以看到桌上模 排几地吃,大中干一把是组动多生模 转 住人顿可以把信幸起来,主角同时最多 可以感情等起枪、长焰各一把,按十分 够的左右方向。以切换手中所持的改 基本的目标,然后就随他可切对大,果附近沒有可以制在的目标的话。 即使 按下、哪上那也不会做此能感的部件,这 不有解下列、被用来



### W.S.

特的在述,可以審別試查有个把 用组由步倍射由配子,准衡由中型 心之后,屏幕右下为所显示的主角實上 "人工"。 "推断之者长、肾上腺槽来自己"。 时时间深密度含变是,怀可以均有验 价时间产温度含变是,恢可以均有验 份时间产温度含少是,恢可以均有验 份值完全是。 一个事件,还由处在原址无法移动,子押时 同结束之后,会有一段目标被子焊连续 看中的场面。

## LANGELL

特有故論的保安人员是不全事罪所 从修的胁迫的,你必须先抓住一个人 规则用人原的生命来逼迫他们 强,按键抵住扮演人员的徐先生 后转过身来面对"保安",端准他之的

招转过身来面对"保安" 1970年 1987年

他放下武器。 然后董德 被解除证金 的保安下。

## PAGE 1

品种中,借助特化乘車需要要 的、在2里。 用在2里与其编化点来 多個似處斗。必须利用木箱等物体的转 步得其像人打算、走到前向的另外中, 自己的事场。下面提出更常数是解析并 自己的事场。下面提出更清晰的。靠近一 个课程,可是该下途的是 选择的。主角性会验是 是特工等的是然。 是特工等的是然。 是特工等的是。

### N. Maria

### HIS PROPERTY.

## March .

即使你手中拿握了人质,你背后的售 赛也可能会得机放冷枪,提此,必须拿握好 地形,保持自己后方的安全。调整好角

### OLD THE

學枪钢定一个目标,你就可以开始 肺起他按照你的指令行事了。 同左稿杆 调整准星,被你胁迫的人会按照你准整 指示的方向行动,再按下Y键就能对他 下达指令。在这

下达描令。在这 里、胁迫分演经 理的全先生移动 到保险柜旁边, 然后按Y键命令



度。让几个警察同时处在你的正面, 练只要击打人展一次,这些警察就会同时 放下武器,有效地利用了人质的成胎力。 而不需要领蒙地更换人版。

当你提助子弹时间状态之后再由打入 质,就会使用十分残忍的手段对人质进行 应待,这种手法有损大的威慑力,尤其起 面对一些很难胁迫的特种部队或到时,这 是是为事故的方法

在游戏中各处都可以找到一些标有能 目錄色十字架的医药箱,靠近之馬技A模就 可以使用馬品补充体力,随时注意依自己 的体力,如果一个時野的话,能只能从上, 一个Unex Point处重新开始了。



上期临时缺席,大家也不必多想了,我给几个理由 计大套铣,

1叶子病了。

20+7被车撞了。 4 木头黑手。

3 我想给自己放个假。

5.上期明明就是叶子做的, 你出现幻觉了 赶紧去 治治吧、记得别上医院、收费忒惠。

以上单选,你觉得事实的真相是啥样就是啥样吧。 叶子只想说,这绝对是个偶然事件

不过话说回来,我最近身体确实不好,就这还自吹 自擂叫女主哪、简直就是病孩子女士。所以呢、要是还 有读者仅看到"女王"二字就做那种套路式的联想,那 可就大错特错了 - 叶子是个以德服人的女子

这年头儿什么都讲内涵, 0+子最近也觉得自己内涵

短缺----只有出的没有进的, 深感该充充电了, 于悬纹 跑去书店,准备搜刮一批使我的境界更上一个层次。可 是 哦, God, 书实在显太贵龄 令几本100多元龄 出去了,这要是把看。的那些都买回家。估计叶子就得 把自己抵押在书店了。不过话说回来 书店要我显然也 设什么用 东西搬不动 数钱不利余 拖地摔跟头、指 引位置自己会先体路 简直是百元 用铜。

以上是我胡乱发的车辆, 大家就当没看到。 不过叶子决定了, 心后每天下班就钻事店 英不起

我就在那里看 我拿 个小全垫、挑 類平常い、載一 张厚脸皮,每天看到书店下班刀让 这样半年之后。 或有小成。大家就请期待吧、半年之后我就将脱胎换 骨、凤凰湿醉、再签辉煌、流心革丽、重新做人

古人云宫多必失,果然是真理。关于上面这个话 题,就此打住。

前段町间惊闻好消息,木头从座位上站起来大叫 "PS2降价响 " 众人闻之, 遂围过去打探详情 我 当然没动,身份在这摆着哄。 看之下,才发现折算成 人民币的话,不过是从现在的1300降到了1100 只 有两个字 "真卑鄙 " 根本是不痛不痒的幅度吗, PS2 路到现在, 非道你SCE还好意思说硬件是在赔钱 卖"定价到99美元不算要求过分吧"所以当时为了表达 我对家尼的愤慨, 就把一个饮料瓶子隔着桌子朝木头扔 了过去, 谁让他夸大事实的。我听到降价两个字时还真 是兴奋了一下呢 因为最近叶子的第 台PS2也坏了, 正在犹豫要不要再采 台 结果白高兴了。

另外说一句、那个粒子, 扔得锻准。

另外还要说一句,我的NGC最近也坏掉了。叶子 也没用它打人啊:怎么突然就不读盘了 …我真是个不 祥之人啊· 你们都度我近点儿。这样传染开来也许我 的倒霉就会少一些。

这段时间吸引我的游戏甚少。基本属于空白期,也 有人问我近来你都是怎么过的啊——怎么过? 翻出老游 办来打印。大家别笔话转,最近时子终于将NGC上的火 纹、苍炎之轨迹打穿了、前后差不多一年半啊、哇哈哈 哈哈哈!不是我玩得烂、只是叶子对此美游戏有极深的 物念, 炒桶发展中期有一点儿不满意或老不符合自己预 定计划的都要reset實来。尤其最人物成长凹点方面。 我是追求完美型的,每一次升级不+7或+8我就会很不 實。叶子也知道这是很变态的行径,但不與就是不實, 这点有瑕疵就会令我寝食难安、咬牙切齿、辗转反侧

时子对数字似乎有着相当病态的追求和偏好。此病

实在是验恶,每每拿出自己新买之物炫耀,用心 何其事也。今天中午吃饭时还说。 "\$P\$3出了。 咱们一定要第一时间买一台。"我说:"拜托搞清 整、把"们"字表被好吗?别什么事情都拉人下 水。"另一边的PERFECT购刷声大发财,玩命。 儿地啃饼,一言不发,实乃沉稳明智之人也。

话就是"寓教于乐",这四个字本身不是丑 语,不是形话,但若非要以此为规范,并往今 日的娱乐上赛, 就譯之千里了 为什么非 要在娱乐里灌入教育? 娱乐意 / 教育教缺乏存 在意义了? 就变得低俗了? 就变成有害物质了? 冠冕掌 望的四个字。在现实中很多时候却成为一道顽固的束缚 和怪梏。追求欢娱,是我们源出本能的渴望、它不应被 不合理地约束,也不应被人自作聪明地加以修饰。这么 长时间的历史文化积淀下来, 使得我们字典里的"娱 乐"这个词已经在相当程度上被扭曲——似乎只要它不 依附什么名目而独立出来的话,就立即成了"下品"。 这真是一种群体现念上悲哀的自我压抑。固然,过度娱

乐会导致负面结果。但"教育"是用来引导人合理地选 楼娱乐,而不是用来招曲娱乐。我无意也无力 **林其引申得太广** -但看我们自己的动浸游 ple ally **经济环境等因素是一个方面**,而思 继續识等则是另一个方面。从某种角度来 讲,后者的影响不可谓不深广。此病深矣,

深不在肌骨而在心

叶子衷心希望,随着我们这一代的成 长,后一句话的负面影响会越来越小。至于 前一个人嘛……还是很存存在价值的,让 我们一起祝他文成武德! 千秋五代, 主机 一统吧。

对订, 既然说到这了, 就顺便再严重 》 鄙视 下北京的交通状况, 简直是清到一 定键度了, 例子就不用再举, 个人概念 的痛苦堵弃经历放到第个大环境中都称 变成沧海一家。不过最近实在夸张,《白 天各种完全不应该是高峰的时间也塞得 塌糊涂, 加限望去, 环线主干道 一无数车辆在鱼边螺动 振当社

子坐在车里无奈地望着外边时, 我的心就如同坠入了马 里亚纳海内那般深沉和冰凉,一股仿佛齐达内用头撞向 马特拉济时的力道将那份宣塞入我的胸臆。我想当小无 欢被小倾城砸了一头盔并眼睁睁看她抢走了馒头时的萧 惨心情也不过如此罢,又或者只有被CAPCOM一脚踢 到Clover的三上真司才能理解我当时的痛苦。每当此 时,叶子唯一可以自我安慰的就是——我不是一个人在

叶子还曾经半夜一两点钟被堵在二环路上,直是欲 哭无泪。我倒要着看两年后会是个什么样儿。

堵车,不是一个人。

不时会收到 些信,询问自己中的奖怎么还没寄来 龙类的事。诸莫心急,不是说今天你看到中了奖隔天就 会有邮包从天而降,实际上考虑到妆量整理信息和处理 包裹的程序,以及邮局的投递过程,这其中大概会有 个月左右的时间。请谢心等候。

另外,如果确实是奖品发放出现了意外状况。或者 髮部點, 查询商城项目等事宜, 请直接与发行部联系, 我们杂志的目录页上有相应的电话等联系方式。编辑部 不接待此方面任何问题,我们编辑也没有任何向读者贩 **卖或为其代购游戏的业务。这是我最后一**》《派

十分感谢安徽合肥的蔡敬同学哦,送了我一本凉宫 【春日的小册子(只是你在信封上画的SOS团标志,怎么 显没经过有希姆正的春日版。难道是想把我也拉进异空 国么 …1,我的确很喜欢这部动面,很欣赏和羡慕春 日的热情和活力。如果可能的话,那种情绪分给我几克 也好啊。相信明年一定会出第二季的。其实原著小说也 是相当的好看,比起动画来另有一种精彩纷呈,在此推 **荐大家找来阅读一下。至少就叶子个人来说,不单指这** 部作品,总之静态的文字或漫画有智绝不精于动画的 24 750

说到动画。叶子最近在追看另外一部作品,这次家 的創标題就是来源于此體——选你问题第二弹。你看出 它的出处了吗?

啊,这期说了这么多,最后的最后,有个小请求 以后大家愿意的话,不妨改叫我椰子。没啥理由,那东 西挺硬的, 砸上人矍然比叶子有力道多了。

## 不能玩,看看也过瘾!

—河北定共 张超 叶姐,能不能叫大怪在电击里展示一下他的 MIL 株斗游戏的核巧,KOF、GG、VF、TK都可 以购。叶子镇你也可以丢一下无双和零、雪飞也可以 館。 总之众小编都上吧! 为电击增滤些精神吧.

深矣,深不在肌理而在心,看 来我真的不能玩SLG, 因为这

当然了,结果是我没什么事,但我 的NGC却坏了。怎么同事、我也没用

叶子活到16、最鄙视两个东

它打入啊,怎么就突然不读盘了? 技

西- - 更确切点儿说,是一个人和

是游戏方面的,但为人如此。

人就是木头,这家伙最近又 菲得我破费买了东西---当然

几乎是在自虚。

真是个不祥之人啊

-句话。

From 福建福州 陈萧 大怪的格斗技巧不只在手上。 还在嘴上,他的实况解说是一绝啊。 专业术语加自创词汇漫天飞, 听 上去头头是道,一个游戏 27个 角色有26个S级, 还有一个用得不 好整A-, 用好了基S+。你要是光看他的演示录像, 其

实是少了一多半乐趣的。大怪的另 特技就是讲冷笑

对话,那种7月21号令人想盖棉被的冷——更关键的是。 他自己一点儿都不觉得这是冷笑话 · 经常自顾自地在 郑里讲到ngh,然后作出各种夸张的姿势笑——好比趴 到凳子上或者钻到桌子下面什么的,令我们感到分外 丢脸, 所以现在出去吃饭都不带他。

我的无双和零只是玩得时间长而已, 读不上有什 么高超的技术,再说这两个系列都并非以"精密的动作 性"取胜、"秀"出来也没太多独到的新鲜之处、除非 你愿意全程看我几百小时的收集之旅,但那简直一定是 件非常无聊的事情。不过我倒是觉得宫飞上镜非常合 适,他坐在那里不用干别的、只要不停地说就行,从此 电击收藏就改为评书联播。

振兴电击的手段有很多,其实自从大家对光盘亮出 黄牌以来,我们努力走出低谷的煽印还是确实可见的。 不知大家对上 期的调整有何看法?

最近在为一事犯愁,就是购买NDS的问 VIIII 競──到底是买NDSL还是iDSL一直都举棋不 定、任天堂与神游,水货与行货。之间的种种都成为 我犯难的理由 如果是叶子姐,你会支持行货吗?其 实自己也比较倾向行货一边的。



From 浙江海宁 朱晓飞 其实验个人对量机的兴趣并不 大,所以倒也没有什么可犯难的。 因为叶子估计像自己这样经常会不 经意走神儿或发白痴的人, 丟掌机 这种事怕是会常发生吧。所以干脆 不去想了,大不了借别人的来玩。

至于家用机行货吗 - 收藏一台算不算支持? 但如 果要我每天都"开开心心"地玩那几台行货主机,怕是 就有些强人所难了吧。



●反盗版百已运动的风 高比 当年百城万店无假货是有过 之而无不及,以前依靠D版的许多玩家们一时无 米下锅、处于精神饥饿状态。想想当初那么多D盘 的时候玩个游戏就随手扔掉,现在的窘境真是报 应。某日独自去鼓楼打探消息,却见D商营业依 旧, 但是我却设御堂, 第一向, 原来都改行要制 景机,空白光盘、记忆棒和烧录卡了。真所谓上 有政策下有对策,有关部门只靠抄盘就想把问题 彻底解决,看来同志们还有很长 段路鉴走。 ●最近水头越来越热衷于在网上订购各种电子部 件,价格便宜量又足,还可以货到付款。最近该 站的Play Online专用键盘手柄价格极其便宜。木 头、叶子和小木各自订了一个。我想想自己没什

么可用的,暂时还不想订什么东西。什么时候360 叶子说 猴子这期拖欠手礼,虽交亦晚矣。判处拿 去烧烤,自己咬自己的尾巴吧。

**手柄有特价就好了** 

## 人努力, 甜虽未至, 额化皮肤 不存



唐平乐---PSP晶小, 机中电玩好, 游戏总 是玩不了,线管早已空空了。NDSL钚量好, PSP也不少,可怜Xbox360,销量还是那么少

From 安徽合肥 赵鹏举

强性 胜老任下, 由来世嘉狂 索尼夏向前, 微软 不甘后。黄云陇鹿白云飞,朱得新机不得归。紫尼新 机金六百,使我学生不能奖。只送叶子祝愿声、能得 卡机齐分高。 From 天津 董东海

常记陶关日暮,沉醉不知何处。兴尽方四 **1000** 颜,已到匈家门户。恐怖、恐怖、龙哥门前 袋階、看到我们的新生物老师(男)就想起了龙哥。 于是写了一首"如梦令",等有时间也给叶子组你写 From 河北原山 質子章

学·骚--学习紧兮闲难余。科目零分作业 VIIII 多,两眼狂转兮度数增,双手不停兮累得疼) 他都邑余侘傺兮,余不欲为此态也。宁濂死以流亡 兮, 吾孙穷困乎此时也! 高三之路坎坷兮, 杂志小

说禁止矣、电软之书难得兮, 上期来了没下期, PS2 之狂想兮、辗转反侧心不安。NDS之欲购兮、心烦贫 乱思不定。應叶子之能体兮, 虽体解吾亦瞑目矣



From 山东日照 郭航宇 这、这期是怎么了? 竟然好 多人都来依写诗作赋的, 看来一 个假枫着实压施了不少文学者 年啊, 暑气秘转化成诗兴了么?

多封来信中, 数这份改自离骚的辞 就最为难懂, 叶子隐约记得自己您中学时只学过涉江 啊,这里面竟然有好几个字我既不会写,也不会拼

真丢脸,搞得我也不好意思问人,左顾右盼之下突然想 到一一幸好我手边有一本楚辞 哇哈哈哈,作为增强自 身内涵的一步、整辟和诗经是我办公桌上的常备之物 啊,怎么关键时候就忘了呢---这下你难不倒我了

不过这古典还是太难解了, 要是哪位读者觉得读起 来实在痛苦。整怪叶子、也别怨屈质老先生、去世郭同 学算账吧

# 豆奶'点灯,照亮闯家的

四川無知 王洛瑞 终于玩到王国之心2了,那么久了才玩真是惭 ON 饱,总觉得2代剧情有点儿沉重,唏嘘啊 FFXII 有美版了没有啊? 日版的简直像在看鸟语、痛苦啊 **投决定要学日语去了。加油。毕业之后争取去电软状** 

活儿干 战国BASARA2好有趣:这样养眼、又变、又不 准的ACT、女孩子们应该会坚喜欢吧。幸村哥哥、偶

理定位では From 上海 黄晓雪 FFXII的美版10月31号就会发售、敬请期待。不过

说句个人感想, 估计你明白了"剧情"会更痛苦 XII 的优点在于核心战斗系统。 你为啥喜欢BASARA里的幸村呢? 那歇斯底里的

叫声也太恐怖了吧,还是说其实你fan的是保志总一 郎?来,姐姐告诉你在BASARA里我们应该追随谁 便是那伟大的扎比大人啊! 我们要用爱来治愈一切啊 "临兵斗者皆阵列在扎比" 扎比虽然外形猥琐、扎比

虽然移动囊笔、扎比虽然言语神经 … 但是,他有爱 啊 他带着这份爱为我们献上一出精彩的恶搞剧、所以 你以后一定要多给他一些关注。

叶子姐姐,我现在总觉得PS2上好玩的游戏太 OEE 少了。大多数刚开始玩就觉得没意思 是不 是因为游戏本身的质量下降了? 我有一位朋友认 为,现在玩的大都是D破碟、几块线一张、就算觉得 不好玩、把做美存备张里不管也不会觉得心疼。算是 几百元的正版。估计不论怎样也会潜心研究。然后才 能发现其中的乐趣。不知叶子怎么看特这个问题。同 时,也希望你能给我推荐几款市面上能找得到的、比 较耐玩的游戏,谢谢。 From 北京 张蜡

北京现在在市面上找游戏怕是真不太容易了. 一有 收集要素的游戏都耐坑、修炼格斗游戏也需要长时间的 投入,我根本不知道你喜欢什么类型啊,何以推荐

不是游戏质量下降, 而是我们的选择多了——娱 乐之外,我们有很多其它事情要做 娱乐之内,我们现 在也有很多其它方式可以选择、并不一定要是游戏。精 力被分流,对一些事物就会产生疲惫感,这岂不是很正 常的事情。其实这个问题怎么理解都好,但叶子认为, 如果一味怀念十几二十年前。并以当时的心态来要求现 在,这种杨古彻今是很要不得的。



"日文地狱"看不太慷啊(一直就没失懂过) 能不能"菜鸟"一点儿?



From 业东临沂 Griever 个人觉得倒无妨, 因为说老实 话, 你不能真指望我们这个小栏目 就把你教到日语 够,这毕竟不是 专业的日语教学书刊。其实你换个 角度来看这个栏目或许会发现它更

多的趣味——我们是结合一些词汇。给大家讲述一些日 本的风俗文化。这样闲暇时候读一读,多少可以拓展 些见解和眼界。叶子个人就比较喜欢这个栏目,觉得该 起来挺长知识的。不过也许我们的 些用词是艰深了 终、日后注意改正。

看电软虽然才一年,但我被她深深迷住了, VOICE 尤其是國家,看著有那么多志同道合的人是 件根幸福的事,各位小编也给我留下了深刻的印 象. 我有个建议, 在电轨200期时把奖品换为编辑部 所有人的全家福。 From 江苏南京 王鹏

转眼间电软已快出到200期了。我看不如在出 到200期的时候做一个纪念刊吧: 然后再在纪 念刊上挂上你们所有小编的觀照(龙哥也要)! 劉郡 时,就算纪念刊30元 本也会在一日之内全部售完的 然后就是你们编辑领奖的时候了。我一直有一个问 额、那就是——风老师可是主编啊。可叶子姐还敢吹

负他。不怕他公报私仇么? From 河北邯郸 積揚威 编辑不是明星啊,我们的照片可没什么好稀罕 的,早就说过了,小编也是普通人,跟大熊猫并无血 缴关系,一点儿也不珍稀。记住我们的书,也就是了。

我欺负风林?有叫?你看看这期的插画。我唯一 没欺负的就是他啊



PERFECT

● 首先呢、PERFECT搬家了、房子虽然不大、但是自己往道巡自在、尤其是小区 里卖的烤串。比普通新疆饭馆的味道还要地道,唯一遗憾的是宽带还没有包月, 否则就真的完美了。

最近狂喜欢着动画版的(七龙珠),当然是以怀旧的心态去看的,每天晚上睡 前都要看上几集才觉得心安。白天在单位也忍不住要和小沛讨论一下。PERFECT 始终认为龙珠是最精彩的日本漫画。当然弗利萨之后的情节本人也觉得太牵强 了、尤其是在布欧出现以后、估计连鸟山明自己也很难自圆其说了。不过那美克 星那段经典还是让PERFECT佩服得五体投地,倘若当年真的就在那里收尾,不仅 皇全体龙珠FANS的失望、相信提供连载的(少年跳跃)也是无法接受的。

● 这期面能TGS的报道任务,注定是相当艰苦的一期,周未好朋友的婚礼PERFECT 也无法参加了。好在本人早就习惯了这种紧张的节奏,对于TGS我们一定全力以赴。

⇒ ₹ Q 如同木头最近暴露出自己日則饭本质一样,原来PERFECT喜欢动港。



●经过 个多月清炒冬瓜的特训之后,终于守得云开见日出,吃到了传说中多加 芝士多加辣的西西里肉酱烤饭,吴记台湖藤辣锅口感染等现有哪头的贡丸、还有 城隍庙久负盛名的上海小筻包 嗯嗯,和某施主定下的冗长待吃食物清单终于 稍微精简了一点点。

最近同住的室友脑壳给驴踢了往家里抱回个大鱼缸(内附金单数条),我们极 其严肃地打了个赌,如果这缸鱼能活过一个塑期,就请他吃饭。今天是第三天、 七条金鱼已经死掉两条了,很明显,胜利在向我微笑着招手。

●我认罪 FF3全洋葱LV99挂双盾站后排"核融"砍刀男的确是极其不道德的

北中间学的手机是相当受编辑部人士欢迎的、每期印出来都有不少人

优先翻着看,只不过看起来他是教不了大家什么好东西就是了。

叶子,如果你有几个月的空余时间你会怎么 (1) 充实自己呢?还有。两年以后就是惠运会。 你有没有当志愿者的打算? 7、80岁的高龄人也收, 这可是个好机会呀! From 北京 周子昭

你还别说,我还真想过去应征志愿者。但这个念头 响浮出水面, 就被月亮同学一棒子打了回去 "就你那 身子骨儿? 去了抱后腿吧? " 拜托, 不要对我这么刻薄 吧? 我不过是从你那里抢了几个布偶和小摆设之类的东 西西已啊。

虽然叶子现在也颇想去,但估计到时候会跟工作时 间相当冲突吧、恐怕也只能想想而已了。

还有啊,原来周老爷子您已经如此高龄树? 我没说 错吧,不然您这"七八十岁"是指谁呢?哼哼哼,看来 大家有机会就在话里挤兑我几句啊。

如果叶子有那么多空余时间,首先我想用食物来充 实自己、但这样会发胖、放弃。其次我想睡觉、但这件 事我不空余的时候也能做、没劲。还有我也想过用游戏 东充实,可这不跟我上班时没两样嘛 所以叶子有没 有空余时间都没差,就这么做下去好了。

看了五年电软,也没写过回函。这次若不是 因为要入手NDSL,有问题何龙哥,也不会写 并不是在下不支持。而是在下认为买了杂志默默地支 持就行了。回面专还要去邮客。有点儿麻烦。有人说 大篇的文字不好,我倒觉得挺好的,要看阻去买图集 好了, 买电软就是要这样看。顺便问下, 火蚊系列在 NDS上有没有新作。或者有没有风声说要出新作、我 篮兼平底, From 云南源江 王宇

其实每期要看那么多的信。我 也会觉得很麻烦、所以你要这么想 寄过来, 就可以让叶子更麻烦---可以折腾到叶子。岂不是很快乐的 事情? 这样你多少也会平衡一些吧。

单是默默地支持可不够,缺乏沟通、我们的杂志懂 传会变成哑巴的, 变成编辑的单向传声简, 长此以往绝 让你们支持也没有资本了。所以有话就要大声说出来 啊。至于字多字少的问题我们,正在探讨调整中,尽量兼 顾所有读者的口味,决不会自作多情地一意孤行。

掌机上的火纹新作至今没有什么动静、不过难以想 **像NDS上会不出火纹**,所以耐心等核就好。不过话说回 来,Wil上火纹的人设简直与苍炎的如出一辙。





叶子,我建议小编们的平礼还是让他们亲手 写下来,然后直接刊登出来,让我们一起来 督促小编们练出一手好字。 From 广西凭祥 胡家栋

非常好 加十分,你记着这事,等年终我搞阅家大 盘点的时候送你一盘豪炒饼。难为读者们还一直惦记着我 ①小编的文化修养问题, 叶子替他们那帮人测谢你了。虽 然这字一开始写出来会很丢脸,不过反正我又不用写。

PS2的时代就要过去了。在新次世代主机我们 ANU 还消费不起的这段"真空"时期,杂志的可 读性要增强,增加一些特色栏目,特别企划可适当增 加数量。 From 四川成都 郭宇峰

喂, 收到, 谢谢你实际又实用的建议, 这也正是我 们考虑的方向之一。不过PS2还是很有生命力的、接下 来一年多里估计还有不少好玩的游戏。它在舞台上的谢 幕曲正唱到高潮

## '虽然身为无机一族,但这 阻挡不了我对游戏的热爱!

亲爱的家、家里的人,你们好!我想这信寄 VIX. 到你们那里应该是很久的"未来"了吧!没 办法、能买到电软已是不幸中的大幸了,很想你们。 我没有好电影看,没有好游戏玩。这种生活是痛苦的 周围的人没有一个懂这些的。连知音都联系不到。可 悲啊:本来我有一个N-GAGE QD的、被没收的······ 啊!这事对我的打击实在太大了! QD比电软说的还 好,真的不是盖的 其实电软可以多介绍一下手机的 网络游戏,另外QD的游戏也有很多好的,可惜啊。 From 云南歐马 刘泰伟

又是没收···其实叶子想问。这难道不是违法行为 吗? 现在很多人只知"绪"而不晓"疏",大禹治水的 故事都白学了。叶子记得自己在小学一年级的时候被设 收了一本"黑猫警长"的感恩——那个时候的漫画书。 好费的啊 结果始终也没要回来,就这么不了了之。而 件事我至今想起来还有些不舒服, 童年十大悲惨回忆之 一。现在人虽不同,事却如故,果然"物是人非"和

■ 首先、响应伟大的Alessa的号召: 我没玩过《零》 IKI 系列,不过听(看)着劇情甚是建美,將則就是



(版)、(声)、我听了N遍,真是太——好听了 看过 叶子姐姐翻译的《声》的歌词。也觉得好美好美 然 后,再次响应伟大的Alessa的发言:下一名最品牌---星彩姐姐! 頂! 再頂! 狂頂! From 陕西威阳 郑炜

(螺) 确实非常好听, 我现在不时就翻出来听上几 课,还经常在上班路上整着MP3听。阳光烂如的上午。 教穿行在昭阳攘攘的人群中,耳中回荡的却是 种深沉 的伤感,不得不说我的趣味确实比较诡异。也许哪天我 走着走着,身后就会浮出一个背后灵来,这样估计坐地 铁的时候就没人跟我挤了。当初那份〈声〉歌词的翻译 其实有很多管保之处的。其中常飞还帮我够改了不少、 如果你觉得多少还有一些意境的话,要感谢的是魔王大 人晚(魔王大人啊,这份迟到了一年的颂扬你不会怪罪 我呢? 1。其实我一直都想棒星彩的,无奈这厮似乎不 上心。写了好多东西不署名。没事儿还总自怨自艾、趴 在窗台上以45度角间望着天空——看上去真的是一脸的 无欲无求了。不图名利本是好事,但既为凡夫俗子又何 必趋然物外? 大家看着他这期的手札吧,这孩子空了, 让我说什么好

另外为免新读者误会、叶子得澄清一下郑炜读者的 玩笑话——荇菜可不是什么姐姐, 仅从外形看他男人气 足着呢。但也正因为这样,大家看着他这期的手札吧。 这孩子完了, 让我说什么好



○记忆这种东西很瘦幻。有 止事情前 矜钟发生, 后

秒钟便已经忘记了。有些事情你会莫名其妙地记 住一輩子, 就算这件事情是多么的鸡毛蒜皮、微 不足错。其至有些事情的在代表如此久远,早已 超出了你从生理上来讲可以产生记忆的年龄范 圈,却仍然深深地埋藏在你的脑海之中。有些记 忆很缥缈, 如同扎在衣领里面的一根头发茬, 你 善尊不得, 在无意之间却又狠狠地刺痛了你的脖 颈。有些记忆很笃定、你闭上眼睛就可以看到它 在你面前晃呀晃。似乎一伸于就可以触到, 然而 你又永远都无法肯定它到底有多少是真实确凿发生 过的东西、有多少是你聽想或者痴妄的添油加醋。 ●但是无论如何,如果地球上只剩下最后一件你必 须相信的东西,那就是你自己的记忆。 3 有点想哭、但是哭不出来。

叶子说 啥也不说了。你就一个人流着鼻血在夜半 对着是空流消吧。

经于到 这就是陈说中 PORETT. 19 说里面的灯神 可以混起任何 三个原理!

我是灯神, 西以本 可以滿是你 的任何三个 原望。 是黑我怀 想望是 運動祭

ROBE me



我认识电软缘于《鬼武者 幻魔讨伐绘卷》。 从那以后、我才知世上还有这样的游戏杂 "人在事中、身不由己", 请原谅鄙人的孤陋事 周 高三了,本不想渐凝电软了。可到了发售日,还 是情不自禁地坐上了"开往书店的脚踏车"去接它。 费来有些事情是无法勉强的。 个人认为,游戏要成为 芝水, 在提高其技术含量的同时, 更要收入文化含量。中 国有丰富的传统文化。可如今人们传承并不好。若能 通过游戏来发扬, 岂不是一举两得? 在下不才, 却也 决心为此奋斗,虽想不出这条路究竟会有多少崎岖坎 **珂**,但也绝不退缩。路漫漫其修远兮。吾将上下而求 From 河北唐山 李吳

中国的动漫游费表表,一手是经济,一手是意 17 ,两手抓,两手都要砸,这样才可能开启长足的发 展之路。有这份心的话,至少已经踏出了 丰。

公正了福行 皮容好好 过水电极差离器 的第一本夜 之前标是新新楼楼看的。现 主机 也算是个数裁纸纸了吧。现在才开 · 发支持电抗会不会表现下列? 很喜欢陶家这 \* · 很多出图 好喜欢听 泰霓和我的 '绘 女 展杂切畸。虽故画的时候很平巷 · 类视象偏观 说了那么多度话 希望众! 化不要链条表达个新人 哎哎, 最后说小编们并 水健康 三型体包。对了 最后的最后 还要说 杂志教办最好 销量基本日上: From 上来接电客

寂寞让人转性 让人慌张 但我不怕 圆 VIKE 为有"家"。 From 广东珠盖 孙矿

加工的牵引生活具橡胶 电脑不能链 典 AIII 文化不能强 电击电不能多音 还好我 偷偷的买了水电板 偷偷写了外往给 家' 才 宣得使作了一些。 From 李州進义王红春

以得几年前 我第一次买了电效(记不停哪期了) 当时是被它的针 面吸引的 在字校里 同学们解检查和表看 火家放这样把这本电报

现在还是下定期的购买电效 芬耳季起这本电较 放金有一种洗不出来 幻鬼官 菱坡自己不是一个任金游戏的人 但面对游戏的魅力也无可放挡 电效 给我 也给许多人带来了新的色彩 相信全趣来起好! From 贵州凯里 畅透福

一叶不佐好! 作为一名安瓦农和电景忠实让是 很性上限 家一次 于是就有了这次的回函。7月份一口气的蓝《 表子、电视和KN2 另外还有97号张D放碾(胃口势火吧) 开 站下我的通关之本。嘿嘿 这些得到了女友的火力支锋 而她现 在层类也与我检查冠 还成了电效fan 每期电数都是电系来 的。看到电放介型的传影器度 都要叫鱼去一一茶来 结果瓦 的人却是我 看的人是绝 呵呵,难说爱信和斯发与苦难以来 得り音葉不養し From 四川我都起车

**对用发好的东西部存在于发好的心境中** AICE 分游成成为一种心境的针领 图准与阻碍 就会提高而去。 3mm 北京 去飲報

11 我一个月的工资啊. 我觉得买不买主机是 一种态度 对电脑游发和网络游戏彻底交望的获

可改計同義在延續旋降並証书計五姓上初 二母生在开闭雷发 开究后有一大群带生 跟在一个老师后面走进了政治处 我和几个同学 竟得好奇玩探了上去。只见这位老师不提不忙地 拉开了办公桌的抽屉 天啊! 我们的爆蛛干点 SP MA MOS 小机 哈哈 这老师抽屉里 的掌机化电鼠品间YSS的混合。原表这群学生是最 后 "何 我扶场的十年记录哪去啦?!" "我口能敬怪完美图鉴的记录怎么被覆盖了" " 这

舒那位老师已带着好笑杨长而去 From 福建市州 兰族平

对于组体好 鹿是一名在不跟後的军人 每次回用家部给我一种归属意 那种鬼意——李! 现在在这里都成是得见 掌机义及夜天 只好给也软条过于我 交 偏音啊 现在正在存线 FIDSD 新世籍一句 景画故太教持衫 平礼店务有点下景 From It & ESF CL

(( - 盖K/1945) 虽然我舒适高三 但我一定 会为打败他而继续苦棉的 向后夕阳 奔跑吧! 441 From F & Eason

五丁满意太了 格斗是炼出来的 不是看 出来的, 下能因为《最临程序灾税在书上 和礁上搞得到处都是 胡凡了

又是 期高工作业 现在发现站前是件 VOICE 很不错的事情 主要是领的看电较。及

■ 表近郵便時度了 (1 北京明。

四段 说话

叶平姓 第一大茶烟面 森及印浮井。 AME 其的电效 在委旧书的炮棒上发现了~ 查的电极 从此就离不开了 联联义正了电效达 久多年 看着她从实白到全衫 一路上有你 答 - 《屯巷卷》不知是从哪一年起 同学们对电钦 种 ) 推了 不知不常是里好我了几箱了 合合口 公事的电数 不禁心想 什么针领于看得完啊 from 广东广州 舒伟

死斗子 臭叶子 为什么不坠我的啊 难通车要逼我去编辑部把你和承卖一起 杂棒吗(生上亚族的死去)《在会不得啊! 死不 昼 巍 以后一次买N本 让(N1)个人发 电射着 一度写几十张回面卡 加大你们的阅读



班的那天很冷,风很大, 被逼无奈我只得现去买 件衣服保暖, 然而量让 转小赛的还是看着商场 中出双入对, 而我身边

的知是倒霉小油 ●新的工作任务布置完了,只希望IF和光荣别让我 失望,至于NAMCO倒是无所谓了

●何地神化把廢格, 黄

叶风里轻轻跳。北京的

秋天来得太过突然、异

致本人迅速跟上了潮

流、得了流行感冒。加

●应读者要求,下期介绍验服龙伊达政宗,因为最 近空在所兼圣和尚的四大皆空,所以这期介绍的是 本原华级加·

这期沒什么怨念,除了强烈郵祝荇菜同学~

叶子说 最近魔王摊上的任务令我很现红、十分 想跟他换一换。岂料言飞同学全然不念毗邻之 情,一口回绝。既然如此, 英怪我使手段了…

## 游戏的重点是好玩,电软 的重点是闯家!"一个\*\*\* 8章

不知生化危机4是速通关纪录是多久 (Leon (M) 館) 2 小弟不才, 打通了10几連了, 在Pro难 度下最快通关时间为3小时07分(二周目下)。不知 与世界最快纪录相差几件? 赚回复, 不胜感激

From 贵州贵阳 亚浩 嘎嘎, 叶子见识也属浅薄, 不 放说自己知道的新是世界纪录、但 这个成绩应该是相当惊人了, 是名 为TARAO的玩家创下的。虽然他 选取的是NGC日版NORMAL难

度。不过是以一周目的初始状态开始游戏的,并无任 何继承, 而他的通关时间则为1小时58分10秒——可以 说是令人瞠目结舌的成绩。如果没看过他的全程通关录 億、现们真的无法想象满载着敌人和战斗的生化4竟然 也可以在如今期的时间内打算。至少就叶子的感觉来说。 我以前一直觉得这次很多敌人是躲不开的,很多战斗是 必须要打的——但这位达人竟然几乎是赤手空拳全部一 -化解, 泥鳅一样在敌人和他们的武器中钻来钻去, 很 多我们本认为就是要强攻的场合他也几乎不发一弹,并 且他对一些强制战斗也处理得极为精妙、显示出了良好 的反应力和稳定的心理囊质,以及相当的独创性。可能

你会觉得NORMAL程度使这个成绩打了折扣,但其实

在成绩这个数字下面, 我们更应该体会到的是他针对

NORMAL难度所作的独到规划、好比攻击几发子弹、 某场战斗前收集几颗手雷 都是计划得恰到好处。因

然, 一些打法放到Pro下是不实用的, 但反过来也可以 说、ProF 些时候你将不得不战斗,或者此前要刻意 多收集些弹药。这一切的代价就是可观的多余时间的消 表。如果这个点卷号: J 多的话。那么Pro F 的最读请关。 个人觉得,也不会比NORMAL多太多意义。因为 NORMAL下的打法已经把很多精妙的技战术都体现出 来了。尤其是在带着Ashlev同行的那几个童节中、他意 然也可以做到丝毫不与敌人纠缠。在包围之中带着 Ashley就能了出来,很多细节的处理相当值得学习。



强烈要求风林做主持! 很喜欢着他的话 强 為要求成而变得杂乱,像风林过去弄得那样 From 古林长春 千泽雪

我倒是想呢,你问他愿不愿意。木头现在在"家" 里乐得清闲,最多也就是拖地洗碗擦玻璃洗衣服,才不 愿意跟我换呢。这家伙嘴一擦屁股一拍跑了, 轮到我来 挠这担子,所以没事凡欺负他两下也是很正常的吧。

叶子好像说过自己喜欢FF109 你有没有完美 呢? 呢? 用了多长时间? 我是刚刚才通、盘是去 年买的,我就用那可以把高山磨成平地的耐心一点一 点地打,每周3、4个小时,放假时多一点(虽然只多 30分钟),终于在两周前完美了(全人物最高级、全 道具全武器, 哈哈, 真是开心, 不知叶子打穿时什么 心情? From 北京 傑文臺

全人物最高级 这是什么概念? FFX没有等级设 定啊、莫非你是指全人物全数值255吗?那可是个极为 观苦的过程。不过叶子可是前后完美了两次呢、晶球盘 常全改造+全收集、一次选用了国际废原创品建盘、-次选用了日版晶球盘。对于叶子来说、FFX是我个人心 目中最好的两个RPG之一,这种付出,值

今年农中年了一个小关修、所以将爱机 (PS2) (1) 封存了,现在只领女儿快快长大

From 湖北荆州 在可宏 小女孩儿是最可爱的、祝娘健康快乐地成长镜。另 外呢,不必因为自己喜爱游戏就在以后刻意培养她对游 戏的感觉,自己的快乐和娱乐方式,让她自己去选择吧。

为什么他俩 部打了而不 打我? 器不 是哪段我了



●本来模说"为什么会 这样",但后来一想, 这样也好。

● 这个月大事比较多, 布这些大事又都集中在 了同一个制作周期、所 以搞得很忙的样子。写 这段的时候, 猴子正在 打肺, 秋天一到犯困是 难免的。可您的睡安也 要美一点好吧,不然搞

得大家都有随意了。

■最近楼上每到后半夜就有人大放京剧,声音开得 老大、搞得睡不好。但最可怕的不是少睡那几个小 时,而是万一哪天无聊 顺嘴就哼哼出京剧可就槽

●XB360果然还是比较脆弱的主机,坏机器的朋友 已经不少了。无论港版还是日版都有坏机现象。本 人的日版机也没能逃脱盟运,暂时拿着版项先。所

以大家买机还要小心些,问好保修重要。 ●本人正式改为彻头彻尾的"HALO饭"。 ●有人说XXX必胜、我说 应该是必胜了! 就让一

个饭最后的最后再学 下吧····· [ "XXX" 请自行 填写任意内容即可。)

叶子说 最近木头活力凸显,热情旺盛,不知是 不是上班路上被猜追了。莱日佩娜之下,才发现 此人原来是个日剧饭、粗糙外表下充满了细腻。

叶子姐妹 域近我独打(零 初寄之本 , 时 ANN 子姐你是零的铁杆吧,那你一定打出了任务 模式的全S设备了。我觉得好难啊,攻略上写得不详 尽, 但是那个"祭"实在太诱人了, 但我只打出了第 美名津岭 福州中 可香料到练的真优



From 浙江新書 吕伟锋 有奖励当然就有诱惑力, 我也 是冲着那个"祭"努力打出了全 S, 好辛苦的, 有好几关令叶子有 几乎想摔手柄的冲动。讲讲经验当 然没问题,不过那么多关这里哪讲

得清啊,不过你放心,叶子日后定给你一个交代。

战国无双2与战国BASARA2中的伊达政宗各 NO 有特点, 我都很喜欢, 你喜欢无双还是 BASARA呢? 还有问问雷飞, 伊达政宗比起我们三国 时期的武将,更像哪一个呢?可惜一代英才,生不逢 时,另外他的详细事本我很想知道。 From 北京 刘凯 这还用说,我对无双的感情易然是深厚的,

BASARA对于我个人来说,基本也就是拿来休闲调剂一 下,这游戏还可以做得再成熟复杂一些的。你的请求魔 王已经受理、下期你就可以见到奥州独眼龙了。

便当着对方的面倒立。味味、当然结果是令人遗憾的。但这个人便根本不懂 得做人谦让的谦理、我也只有愿赌服输了。 ●经过数十次摔倒、歪倒、撞倒后,我学会倒立了。感谢政府,感谢我家质 量优秀的大床、原来倒立那么难。

DF f to 看来大怪的爱好除了格斗之外,还有打赌——虽然是遗赌必输吧,但 好歹赌品不错,原赔服输。什么时候编辑部的人也得趁此占他个便宜。

●VF5全国大赛已经正式开始预选赛,到截箱日为止已经结束了8个店铺的预

选。在这8个店铺的预选中,令大怪比较高兴的是QIBITAI又一次打进决赛

图、希望通过这次全国大事让这位VF之种正式加暴。在前几大店铺预洗转束

后,笔者比较担忧的是VF5第一版的平衡性问题。原因是通过比赛录像大怪

发现重量级角色仍然处境艰难, 半数预选出线角色为陈佩 …由于在系统上

千VF4FT进化较少,所以笔者可以断定VF6在一段时间内仍然会以快速日押型

出现普通投可拆的系统变化,绝对不可能! "当时气壮山河,并狂喜谁输了

角色为主流。笔者只能为为数不多的WOLF和JEFFERY加油了····· ●当洒家得知GGXX系列要出新作后,就跟别人打了赌 "新作绝对不可能





投稿廣知 1 普通邮寄或电子邮件均可 但为了确保收到 推荐使用电子 邮件、邮寄地址在目录页上 电子邮箱地址完本页最下方 2 所有来信必须写 明真女姓名 地址 邮编、凡是缺少上面任何 項信息者 来稿作成 3 使用 电子邮件的作者。文件格式请用FPIA 西籍大;至少在NIK+6HI以上 但容量不 要超过 MB、4、高鶴严禁差制他人作品 店事除外 5 禁止一桶多投 6 由 于投稿量大,录用与否不另行通知 凡投稿后1个月没有刊登,即为落选 最后 □奇 小排 感谢大家对本栏目的支持、希望大家踊跃投稿



F-2 72 50A 赶不会四胡刁县! 而且像是小野鲸的样子 只是身体的比



1旅· 编() 文克膜传食中春的作品。说实话:成都怀疑作是复制的 支持导创,不过作的技术还不是那么稠点 特別 这也说明你的水平还不明



画面的感觉非常好 不过可能印刷故草会受影 响、背景可以精振来一些系统 不然有点空。



是身材比例,多学学文师的传花吧





対機等 广西 有槽 你什么时候开始带着别电脑画画啦? 别说,以你的画工再加上电脑效果还 具的非常出色!



隆的非子有那么大吗? 难道是成龙 cos的? 涂把画面的功感表现得很好 细节上还常情凝改进



你的推创能力压不错 可惜我不知道 涂画的是谁? 难遇是计自创的简色 吗? 用身都是肯电的确看起来很酷。







### 1. 法人就是安徽"白金"的PSP所叙作片

A P OF THE PERSON NAMED IN . . . A GOTAL TELESCOPE - 11 u de este e e , T . 1、关于索尼原装棒和组装棒的比

较、龙哥曾经在热线中介绍过不少次了 即。要知道, 虽然组造棒价格低震许多, 但是相应的, 质量上也要次许多, 不但 实际容量没有那么多。而且非常不稳 定、甚至可能会丢失思面存储的内容。 这种东东,就算价格再便宜,也不会在 推荐之列吧。当然,除了常尼自己的原 楼之外,还有少数几个厂商生产的也可 以看成是原棒、不但质量上差不多。而 且价格也不便宜不少, 比那些劣质组装 排好多了,其实我国许多用PSP记忆排 的玩家,大多买的是这种。2、现在大 家都玩的是降级加记忆棒的组合,这个 PSP改机芯片根本就没什么用。要知 **造**,用记忆棒玩游戏听音乐看电影等 等,除了最开始需要一次性购买记忆棒 之外,其余那些资源都是从两上下载的。 对玩家而言几乎就是完全免费的资源。 性价比当然要比改机芯片那种玩法高太 多了、你的观点龙哥实在无法赞同。

As the same of the .... 11116 . . . 181 111 

说到NDS版FF3的汉化相关消息。 其实前不久(大概就在游戏发售之后的 半个月左右 1 就已经由PGCG汉化组发 布了一款汉化版的ROM。不过另外还有 一般汉化版也下在制作中、估计九月中 旬左右就会而世了。说到这次的FF3汉 化过程, 其实还是挺有意思的。最初是 #MOBILE, NDSBBS, NDSMAN# 帮组织在FF3游戏出来后, 自发在网上 号召站友们进行翻译汉化,结果没想到 取得了資料之外的神奇效果 因为所有 文本被公布在网上, 众人可以根据自己 的爱好和兴趣自发的选择翻译并更新。 以發汉化連復取得了异常惊人的效果。 短短的时间内汉化进度便高达90%多。 娇心大家惊呼,这样采取两页公布文本 的联合汉化新形式将是未来汉化发展的 光明,众人日该汉化新方式为"两页汉 化"。正是因为这种"阿页汉化"方式, 从而使得网友自行汉化完的中文文本也 是完全暴露在网页上,估计这次PGCG 能够这么快就发布汉化版, 也是因为有 着众多网友在网上共同发布翻译文本的 集大原因。不过这次PGCG发布的FF3汉 化版ROM在SC系列的熔录卡上不能使 用, 场进去后就会白牌, 另外也还有些 **经录卡在对它的支持上不大好,只有** DSLINK可以做到完美兼容,这一点让很 多玩家郁闷不已。除了PGCG发布的这 飲汉化版FF3, 还有一款由MOBILE、 NDSBBS、NDSMAN、天幻网共同进行 汉化的FF3,后者由于参与者比较多。 所以在影情等方面的汉化质量上会较之 前者要高上不少。原本联合汉化小组发 布汉化版本的时间是预定在九月中旬。 不过前不久因为一些特殊的原因导致该 汉化小组人事上发生了很大的变动,估 计暂时是会暂停汉化进度了。

9.4 . . . 1 2 8 1 25 CARL CORNER OF BUILDING 11 6 1 6 F and the second second 

· 五報星如果維務工作

· 以前的定均是保存在限 A PS2 !

1. 宇宙' 共有PS2版、XBOX360 版和PC场一个版本。其中由于PS2版和 PC版都是基于INTER网构架的网络平 台,所以PS2和PC这两个版本的帐号能 够共通使用,但是XBOXLIVE则不 样, 所以XBOX360版的帐号不能与PS2版和 PC版的帐号通用。2、本作主要分为单 机旋的效率模式 (Offine), Ex模式, 联网版的Network模式 ( Online ) 。其中故 事模式跟正统RPG一样,只能控制一个 主角来进行游戏,总游戏时间大约40小 时、上期杂志中有雪飞同学非常详细的 攻略、你可以参考参考。Ex模式相当于 故事模式的附加,可以跟故事模式互 动,没有结局,可以无限玩下去。而 Network模式下就是可以上网游戏,和 其他PS2玩家协力合作完成任务的模 式,也是PSO最有意思的地方。具体上 网要求和步骤可以参考本刊以前介绍的 MGS联网介绍,方法都是 样的。3、 确实如此, 正版序列号是Online game的 基础。每张工版盘里都会附带一个正版 序列号, 你将用它来绑定从SEGA LINK 申请的ID,绑定之后这个CDKEY就作废 7、以后可以用这个ID在任何地方进行 ONLINE GAME。如果是D版盘的话,除 非是烧菜的时候进行特殊操作了。否则 上周不能、所以龙册建议如果你是真的 非常喜欢这款游戏的话, 可以考虑买张 正版盘。4、目前没有这个可能,只有 日腦和美服可供我们选择、当然国内代 理商看中"宇宙"的可能性也不是没有 的,如果真能实现的话我国玩家就会方 便许多,不过考虑到目前网游市场方面 仍然是PC玩家占主导地位、所以发奇个 人认为实际可能性极小。 5、Network联 **阿模式的数据会保存在服务器上。不过** PS2版为了下载Network模式所需的最新





同时网络模式保存的数据跟单机模式完全 不一样的,不能互换数据。

1792 6 1 Lat. is done of Facilities in · n

NATIONAL PROPERTY. 1 28 % A 7 % ..... ・ ・ 要押申册完全用光 | 1. 还有PSP可以 动充电 动玩 2 + 4 有没有影响? 4、好像 enalty the second of 

1、坏点问题,关键还是你在购买时 要注意仔细查看。至于你说的"坏点自 动增加"的问题、我想你是误会了。 船夹排, 在主机内部的海品解没有受到 强列冲击的前提下、屏幕上的坏点是不 会自动增加的 毕竟坏点又不是癌细 胞、不会自动增加。你说的有人PSP在使 用 段时间后屏幕出现的亮点,实际上 是进入机器内部并附在屏幕上的灰尘。 并不是坏点, 由于PSP并非密封结构, 按 键等空骤就容易进灰。所以只有拆机时 才能将其清理掉。2、和NDS 样,由 于PSP所使用的锂电池理论上没有记忆效 应、所以完全不用什么第一次要充满10 个月时这么一说, 也没有必须将电池的 电量全部用光再充、按照正常使用需要 充电即可,一般充2到3个小时就能充满, 而且PSP有电池保护设计,电池充满电后 会自动切断充电线路,表现在主机上的 申源指示灯(POWER)从红色变为熄灭 **計四財意味着已经完全充满电了**。3 可 以,PSP在接有电源时、电池会自动进行 充电、主机的运行新需电量也将由电源 直接提供而非由正在充电的电池提供、 设时在系统的由地信息中的剩余申费将 会显示为"外部电源"。即时当电池充满 电后充电线路将自动切断,主机上的电源 指示灯 : POWER 从红色变为绿色、蛛 绿由电源完全为主机运行供电, 所以 切在一切玩字全没有关系,这一点上 PSP和NDS都是 样的。4 不一定,能 否联机主要由游戏的内核决定。例如 港版的〈山脊赛车〉采用的是美版的基 部、就修和美級數机、但是不修和日暖 群组 油叶加满版的 (保物器 AP) 采用 价是日数为基础、所以就修和日版联机 , 但是不能和美版联机。

The second secon A Company of the . 10 4.10 4 + 12 A R STATE OF THE REST OF orthography is \$1000000

**- 长内的颗型岩**馆 SERVICE TO SATEMATICAL SOCIAL PROPERTY. The State of State of

1、游戏没有什么所谓的N周目。通 关后也不会有装备、物品排承 或是能 力堪承等设定, 但是通关后会出现 PREMIUM BOX模式, 其中有玩家可以 无视主线剧情,只需完成各分支任务的 ADVENTURE REVIEW構式 在BATTLE REVIEW模式中可以让玩家进行各种形式 的战斗, 根据玩家的成绩系统会自动给 出评价、最高为S级、如果你真的很喜欢 本作的话,达成该模式的全S是你以后可 以去追求的目标、最后的"映像回想" 模式可以观看游戏中各个剧情的过场动 高。如果鲸够在BATTLE REVIEW模式中 达成全S的话,就会出现"喧哗マスター ¥~ド"模式、给斗时可以无视努气槽使 出各种"极"技。2、最后 个分支任 务? 应该是"好意の报酬"吧。要完成 这个任务。首先需要去天下 街P字头便 利店买日本酒,将酒送给老伯得到12号 钥匙才能开始这个事件。之后用12号钥 **針打开柜可以得到外套,将外套送给某** 个老伯后得到眼镜、将眼镜送给另外一 个大叔后得到胶布、然后给可源的胖子 修房子, 最后把东东章给某个大权, 发 生战斗并散胜之后结束。

5 4 . . . . . F . s. , 15 y s 1



1 应该是因为你选择的游戏难度 偏低(例如选择了"EASY"),本作在 低难度下通关的话有许多地方是不必去 的,只有高璀璨下才会要求去那些地

产 PS2不久。何时购买了数 | 方。2、这里简要列举几条吧 获得助弹 R1 HP回复, L1、R1、X、L1、R1、 □、L1、R1、消除警星、L1、L1、△、 R1、R1、X、□、O. 摧毁两面中的所 有汽车。L1、L1、←、L1、L1、 \*、X、 口, 所有人物头部变大 1、1、1、 O、O、X、L1、R1。当然不是通用的。

> **からませい 江京 口食耳れるか年級** NAME OF TAXABLE PARTY. TRACK SAME AND ADDRESS. ---------٠. a second



1、象牙白色的限定原装手柄? 稅信 设听说过这一款。而且两只手柄加两张D 盘110大洋的价格 貌似低了点。2 关于这个小游戏。其实是可以两个键一 起榜的啊,另外发哥倒是有个那门 4 意 那就是买个北通手柄,用"连发 功能 笑。3、解这个谜题的线索如下 \* 代当家ペロニカ ( Veronica ) 是女 生, 一代当家スタンリ有一对双胞胎儿 子, 代当家 1-マス章的礼品和 代当 家一样, 四代当家ア-サ-和三代当家 是兄弟、五代当家エドワード是老爷爷、 六代当家アレクサンダ章独台、七代号 京アルフレット 倉陶査 、 其实这个组 题本身并不难,不过不惜日文的话倒的 确很有可能卡在这里。原内各幅画像与 正确人物的对应关系按照从上到下从左 右到右的顺序是 4 2、6、5、1、3、 7°,你只需按照年代先后顺序依次按下 高像下面的开关即可得到道具"红色女 干蚁宝饰"。

. . . 7 型が長ま坪を約の2.2 PC2トをから 1 . . . . . . . .

1 0 1 3 2

, + 2 # x\* + \*

【邪動作器】









a part expe grant of the state 

TABLE CONTRACTOR In 我打你找一条亚3中共用了73个 3. 图水平如何?

1、这个问题如果真要细细评论的 话,足够写一篇特稿了,而且真要说清 赞的话,绝对是一篇涉及诸多专业的论 文级文章。这里龙哥也不多说, 你可以



这么简你的朋友一句, 如果家用机游戏 直的是明日曾花,那么像微软、紫尼、 任天堂这样的世界项级厂商真会像到垚 这一点都看不出来、还争着抢着打个你 死我活的争着抢占家用机游戏市场,就 太无何的市场? 这个世界上、好像及这 么多傻子吧? 2、目前设听说任何要将 "忍龙"移植给PS2的说法。3、很简单。 验国的电视游戏市场还很不规范,盗版 极为猖獗、开发国产电疫游戏的话根本 不可能赚到钱,开发网游的话起码不用 担心盗版的问题了 还有就是PC在我国 的普及量很明显要高于电视游戏,不管 怎么说,尽管许多人买PC的真实目的其 实就是玩游戏、但好歹还是可以打出许 多其他例如 T 性酮学习酮之类的椰子。 但是买家用主机呢? 很明显, 冠冕堂皇 借口不修中 国家的无奈。4. 个人认 为PS3被破解是迟早的事。当然绝对会是 像PSP那样把游戏下载到记忆棒或硬盘里 来玩。要知道,PS3游戏的存储媒体可是 BD,一张游戏的容量就有几十个G, 区 送1、2G的记忆排当然绝对无法装下, 就 貿易硬魚, 也装不下 两个游戏, 所以 很难想象会通过这种方法来玩PS3碳解游 效。5. 应该专问题、只要PS3的性能被 充分挖掘,达到这种水准还是可以实现 的。6、可能性极低,毕竟Will的主机特 性和其他两台不一样、你提到的这几款 作品,其风格还是更加适合在PS3或 XBOX360这样的次世代主机上推出。7、 这个还不好说,但Wii绝对是三大次世代 | PSP-部。(# 主机中价格最低廉的。游戏风格也比较 | 行廊道・自由場 大众化、的确是占有比较明显的优势。 | 故事 ) 一张 ( 正 8、这个问题目前还说不准。9 这是个 类似"华容道"的小游戏,黄色代表开 | 张UMD之后使可 始时左右两边的半圈积木,白色代表两 续方形积木、将两块黄色积木放至两块 移动积水,首先要将光标移至积水隔 | 下 1、什么是 「正兹GTA CS 4) MD元点

木处,这样就能将其移动。这里列出具 体示器 两个小的往下走 +中间左边两 个直的全往右边 +上面 条模的全移到 左功·右边2百1横往上走·中间两小块 往右边 中间2直往下走 -右边2直往左 边 - 右边1横两小块往上走。10、"打穿 用了73个小时" 这你让龙哥怎么评 价? 单是打穿这个游戏的话即使是第 資也不过二十来个小时就够了, 当然如 象机要全要素收集的话的确是要花上许 **多时间**。这个成绩实在是没法说你水平 如何如何。

-. . . . . . . with the state of the same of the K" 除了M16A2。/外还有其它的 121 4 111111 2 1 1 1 1 1 1 2 是为了一个明日黄花铁定赔本而且是血 " ... 4. F . 1 . 1 . 1 . 7 , x . z r - 2 t L to the second

> 你说的通过更改存档名字开启的武 課是M249、方法是在存档命名画面中输 入以下密码。注意""这个符号也是需 要输入的。"-"这个符号在""旁 功。输入完密码后点"Done", 如果正 确的话就会进入真正输入存档名字的界 面, 再之后进入游戏时, 主角的初始武 器就会自动变成M249。需要输入的密码 加下 "6SOO-STHA-ZFFV-7XEV"

"HO6G-ZP3B-C5LE-WMXA" "FG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68" 。2、具 体全100个水蛭的收集方法因为太过繁 图片、请恕龙哥无法在热线中详细回 答。不过我可以告诉你、收集全100只水 蜂之后的奖励就是所有武器的弹药无 限。(生化危机0)中的火箭筒入手方法 是以S級评价通关、得到S级评价的条件 显通关时间在3个半小时之内。

邻的空白位置,按键不放。再移回积 别机、刷机有什 是非丝必备的进具





1 1 · i i i ii ii 1, 1,6 10 10 10 1 1 1 . 27

1、PSP那个其实并不能算是剧机。 其实就是满过镇三方软件将主机的固件 原本非行锋级到低原本, 从而实现在记 忆输上运行游戏ISO的目的。2、如果你 没有这方面经验的话,龙哥还是不推荐 你自己动手腕, 如果实在要自己尉的 话,龙哥这里给出简要操作步骤和注意 事项。 降级前首先需要确定你的PSP主板 不能是TA-082型号,否则会导致主机变 成砖头,另外由于软件并非完美,所以 仍然存在变磅的可能性,要有心理准 备。另外,路级除了主机和正版GTA盘 之外,还需要下载e oader+eMenu程 序。具体步骤如下 先从网上下载对应 版本的降级程序 恢复PSP的默认设置 林下载后的降级程序解压缩, 可以得到

"DOWNDATER" 和 "PSP" 两个文件 央、将其拷贝到记忆糖的根目录 安装 好eloader+eMenu组合、连接充电 器,进入ELOADER EMENU、执行新多 出的 "downgrade" 程序 此时读棒灯 会一直闪烁, 屏幕无显示, 直到PSP屏幕 上出现错误设置的蓝色高面,按下〇键 后自动重启就OK了。3、对应不同的平 台有不同的模拟器,请自行上网搜索。

以下绝小弟臣 8 8 9 7 1 2 , 1 5

1 PSP的不可版本到底有何不 46 × 1 35 

1、这个问题· 难道你从不看科普 园地的吗?那篇专门讲解各版本PSP区别 的文章看来是白登了。这么给你说吧, 现在几乎所有版本的PSP都可以被降级 7. 加里你不是专门用来玩于版游戏。 而是打算玩记忆棒游戏的话, 基本上就 没有多大区别了。2、因为16上的第二 方自制软件多,而且许多PSP游戏都是需 要牌到15版才能用记忆榫玩。3、网第 个问题。4、现在15的豪华版价格大

教在1750-1800左右。B. 自前没有所

调的D版PSP游戏、大家都是通过给PSP

固件降级加记忆棒下载的方法玩PSP游戏 **镜像**, 所以也就无从比较。



平静的小村子 托迪斯的创米道 场里 克雷斯 クレス 風彩了許久 不見 的 的创水老师德利斯坦师傅。许久 不见, 师师还是依然老当益壮啊, 在攀顶的时候, 克雷斯的父亲, 也 是包米道场的创办人 米高对克 雷斯察然提起了十五岁的生日礼 物、中雷斯身上的项链上镶嵌 的生石。不过透测说了 李 就無向来叫克雷斯一起 **人打猎的他的幼时玩伴切** 斯44(チェスター)打断 7, 于是义系交代留到克雷斯

告别了体弱多病的母亲 ( D. 克雷斯和切 斯 针肉人在村里箱 [ 作 作备便出发了。 745、1般到了行色匆忙的漂利 斯坦师傅。原来师傅县被 下陌生的人叫去了, 见他着 到於样子 一人也登名说 就与师傅分别了。之后, **在客题与切斯特路上了村** 外的手属

走过 段路后,终于 舒达了智错的森林,没走 也 只野猪便除入眼 育 切斯特立納两眼粒光 追 上去, 两人追着野猪来 至 探大树前。

"奇怪了,明明看到野猪跑到这里来 "切断特 脸纳闷地看着眼前已 经枯萎的大树 野猪呢?两人商 量过后决定分头寻找猎物,切 斯特回原路技。而克雷斯留在了 正当克雷斯走近那棵已经

> 枯萎的大树时, 耳边响起 某个声音 "请不要伤 客大树、"此时、克 雷斯的眼前出现了 大树生气昂然时的景 章,不久之后,切斯特回 来了, 看样子他也没有找 至此鄉的野穗 正当初 斯特向司正在发呆的 克雷斯的时候, 那只原本已经消失得 无影无踪的野猪又从旁边 於树丛里跑了出来, 这次 两人通力合作、终于遵复 了它。 不过两人还登来

得及庆祝,就听到了 村子方向传来了警报 声,心里升起了不好 预感的 人立刻扔 下野猪疖村里赶去。 远远的敦可以望到村里 许多房子正燃烧着,及 军踏进村子,村人的尸体

传说系列第一作的第三次移植、被很多人认为拥有系列上最好的剧情 表现。本次移植改变的重点在干剧情对话全程语音,以及如同系列后来的 其它作品一样,通关后增加了购买要素。 □文/刑天工作室 □ 贵/唯夜

Den	本刊译名 发想	线说		CERO
Far	NAMCO BANDA	5040日元	2006 09 07	AST ATT
孫生八 海	JMD	日版	1.6	320KB

A 地東鼻 切斯特象包忙忙跑回家夫 斗找自己的妹妹, 克雷斯也向自己家里 躺在地上 连年幼的孩子也惨遭杀 客, 究竟是谁那么残忍?

点需斯设备时间更美这些, 在请馆 7日本樹斯兒科 7を奈、不付前月へ 配 还活生生的父亲此刻已经变成

了冰冷的尸体, 随后母亲也跌 鉄機排地走了出来。 朝约,发生什么事情

"克雷斯, 你听我说, 他

们要给一项链上的宝石 如果 不是我被当做人肠 的话, 作备也不会 你特 透吧 透到优库里特城的伯贝家、他会 都位的

克雷斯的母亲气若游丝地说完这些 话后也停止了呼吸, 此刻, 整个村庄中 只有凄厉的雨声与克雷斯的哀嚎

克雷斯安顿好父母的遗体后便赶往 切斯特的家,与自己 样、切斯特也正

映入两人的眼帘 木材烧焦的味道是那 1 沉浸在失去妹妹的痛苦中。克雷斯 邀请切勒特跟自己 起逃命却被切 斯特拒绝了,他表示 定要缩下凭吊村 赶去 路上、村人的尸体横七笼八地 人、切说无效后。克雷斯只能独自离 开,在离开之前两人约好日后一起向仇 人计回这笔曲债。

> 经过8余数净后,克雷斯终于到达 了伯、首多、伯文和伯母得知了事情经



过后表 1 克雷斯可以在这里住下 可设 想到就在那晚, 克雷斯被 阵时内海惊 醒, 出现在他眼前的是一样用矛指霉克 雷斯的士兵。克雷斯大声向司伯义为 叵要出实他, 得到的却是害怕被牵连 的答案 只是因为害怕,便连亲人也 要出來吗?

"計(表 克雷斯。" 看着被土 兵带并的专案斯的背影。他的伯贝特声 首款, 发想到原本户经离开的主气又折 M同求、植物 声惨叫,克雷斯的伯人



之后克雷斯被士兵们带到了一个陌 《型子面前、外上的原键也除之被的 **法律中之前** 那个陌生男子对着镣子人 文、恰好看到这一幕的克雷斯校司地发 10. 输中的影像意是一个骷髅。

被关入地牢的克雷斯不断寻找选出 的方法。地上虽然有一个洞,但是太小 钻不过去。而身上的武器也被缴了 芷当他发愁之际,洞的另一边传来了-

"把军伸过来, 然后去教关在那里 的女孩, 你们两个的话, 一定能够追出 去的。

克然斯按她的话做后,发现手上多 后朗前便承記了一阵强光 强光过后。 眼前的两明显变大了。克雷斯拿着指轮 走到隔壁牢房时看到的是一具女性魔术 师的尸体, 换的胸口正插着 把利剑。 克雷斯拔下她身上的剑、心中默默感 谢。欧开军门后便走到监狱的另一边。 在另一间牢房中关着一个黄头发的女 孩。克雷斯立刻将她解救出来, 获效的 女孩第一句话便是问自己母亲怎样了。

克雷斯打量着这个叫敏特(ミント)的 女孩、刚才那个死去的女法师应该就是 她的母亲了吧, 别失去亲人的克雷斯不 忍将她母亲已经遇害的周耗告诉她。于 经便编她说她母亲不在牢里。

之后两人用斧头砍开铁栅栏,通过 地下水道逃出了监狱。走出监狱后, 克 雷斯因为中毒而倒下。此刻身后传来了 脚步声,敏特只能背起克雷斯进命。

等克雷斯再次睁开眼睛的时候,发 现自己已经躺在床上了。眼前的人是美 力松, 露走到屋外发现切断特层然也在 这里。原来是切斯特在埋葬好村人之 后,被返回的敌人袭击时让好被莫力松 效到这里。

之后被告知了有关無铁武士、克雷 斯的父母以及莫力松和玛莉亚这些人之 何的事, 原来单力松与他们都是老朋友 呢。但在得知贞精斯身上的宝石已被黑 铁武士抢步后, 募力松便魚忙丢下克雷 斯、敏特以及切斯特三人而赶往地下草 场去了, …正当克雷斯和切斯特忙着争 执是否要跟下去时, 德利斯坦师父却出 现在 人面前,他要克雷斯等人如果自 认已经准备好可以报仇的话, 就到东南 方的测窗中去找他。三人商量 -下后立 专决定的往, 杨传准备后便要出发了。 但在要离开房子财本需断到发现在城市

中从数特份辛那里再到的真正领然不见 了,而且怎么都找不到,大概是逃命8十

套丢了吧…… 当来到东南方的洞窟时发现德利斯

坦己经在那等着了,由他口中得到莫力 松已经进入地下基地 同时令 \*斯也在便利斯坦的数异 > 驗 , Q1中分以及入路连续这点花 布学会了魔神《菩脚、之后を 雷斯一行人便走进地下墓地。 解冲了守一的机器人之后、程 1748年见到了这一切的問期形 首 甲铁正士 护定。前的

达奥斯德出来的,由于蒙力机见到中裔 卑斯的封印解除了。解除封印的之类中 的力量果然不局凡响。碰找间便将求找 武士和他的骑从们打得灰飞烟灭,可怜 的黑铁武士, 其实他也只是被达奥斯利

**消灭黑铁武士之后**,达奥斯又将矛 头对准了克雷斯他们, 第九松把一本书 交给克雷斯后便打算传送他们逃离此 **地,不过达奥斯的攻击已经要来了,克** 雷斯他们难道就要命丧于此了吗? 危险 时刻切斯特费同伴们将下了这一击。自 己却昏厥了过去。利用这个空隙,莫力 松将克雷斯和敏特传送走了,被传走的 了一个耳环,他把这个耳环嵌在缺口上 | 克雷斯他们并不知道莫力松最终也准进 达廉斯的攻击。

> 被传送到一个陌生世界的克雷斯和 敏特在山岸上眺望西沉的夕阳, 克雷斯 正沉浸在失去友人的悲伤中, 敏特见此 上前安慰诸 "他们一定没事的、我们

一定要相信切断特和变力松。" 见敏特如此说、克雷斯也看到了希



来解教自己的朋友,只见书中这样与遗

"在瓦尔哈拉战斗中战败的达奥斯 在最后关头利用传送魔术将自己传到了 一百年后,而他没有料到在他选逸的地 方, 正有四个人等着他, 那就是真力 松、米高、玛利亚和梅瑞。由于没有办 法消灭达奥斯, 四人只能合力将他封印 在宝石中,其中有一块便是克雷斯的项 链上镶嵌的宝石(游戏开始的那一幕)。"

书的记录到这里便没有了,两人检 起键落在她的切斯特那已经揭坏的弓后 便离开了。

之后两人没有走多久就来到了前方 的贝鲁阿达姆村, 在经过 蕃寒歌后, 村长将克雷斯和数特接到了他的家 中。从村长口中我们可以得知原来敏特 和克雷斯被时空魔术转移到了100年前。 同时我们还知道此时魔术还没有灭绝, 村长说敏特所使用的治愈术也是魔术的 一种、说罢便表演了一个火魔术、只可 怜了外面中招的路人甲

就已经在概要人日子, 及受其害的支部

监与物转为效不会坐掉不理。他们10 6 要未材长与诉他们打改这奥斯的 電大は私可能の得通 子足杆长 生」の書版他们只有妖精或異 有好精工统的人类(手妖精)才能 够使坦魔术 要了解有 **关魔 \* 与妖精的具体 單台、所被得去拜见**。

村,名明古拉斯(夕 ラース、例人、電 26. 他性情古怪,但 其,是个不错的人。村 れつな使去権学し 然后。由特利中常

京只有一张空床

7... 兩人立 刻羞得满脸通 红、最后只能 让克雷斯 - 个 人睡地板、当 **台雲川緑駅ご** 后被特殊统约 下床为专家 裁这 样、京雷斯在 5th \$50 上设过了他在 世界的第一表。

太日起床后便可以得到 本世界地 图集,上面标右所有的商店位置。稍作 休整后破特他们便出发前往优库里特村 了。经过长长的山路后终于来到了这个

村落、克雷斯稍作打听局便技 1 到了位于村子上方的古拉斯 家,不过正如村长所说,古 拉斯一开始就给了验特一个下 马威, 但是克雷斯社会不为这 点儿小事动摇。他大声说出自 己的目的---打倒达奥斯。然 后减限地请求古拉斯助他 臂 之力。正当古拉斯还也继续刁 堆散特和克雷斯时,一个陌生的女子走

7.出来。 物四点常斯他们不要去理会古 拉斯这个又真又硬的石头。她会介绍一 个比古拉斯有能力得多的人帮助他们。 在古拉斯的助手兼女友的帮助下、

克雷斯终于用自己的热情打动了古拉 斯、古拉斯加入成为同伴。

不过古拉斯说自己并非精灵混血、根 摄他的研究要与精灵定下契约, 则一定 要拥有精灵的戒指才行。所以为了打败 达奥斯他们还有许多事情要做, 第一件 事便是前往隆瓦雷格山谷寻找一个叫巴 特的男人。

见到巴特之后、古拉斯开门见山 \*我知道你有精灵的指环。我 希望你能将它让给我、当然我会付出与 之相称的报酬。"而巴特则表示指环可 以给古拉斯,但是因为地震过后谷中的 精灵们变得很奇怪。巴特的女儿阿洁(ア-手工)因为担心所以一个人过去查看状况

7 这让身为父亲的严格非常担心,所 以要古拉斯斯便帶自己寻找女儿。询问

宝阿洁的特征之后,克雷斯一行人便商 升 7 巴特的家、前往降五肃格山谷深处。 不讨公中有缺大石头指住了克雷斯 他们的去路,于是众人只能折返到 哈美尔村买镰子和绳索这两样登 山必备物品,然后再回去挑战。

山谷中的精灵们的磷都非 常奇怪 "一定是这些 **痛与上格亚们变形如此** 反常。 占机斯在闽 海气"粉

> "療气就是魔界之 气, 普通人类吸入 些问题还不是太 大, 0 是对于平 吉的精灵来说: - 点点缩气部 trutr.解释证的. 道原因后就 好力许多 7. 克雷 斯他们来

> > 可在瘴气

安榜, 终于把

特和专业斯 縣

不断冒出療气 住了, 山中的精灵 的口给堵 也终于回复了正常。之后众人便在山顶 见到了风精灵, 古拉斯拿出契约的指轮 与风精灵签订了契约,之后便能召唤风 然后大家再次遇到了巴特,巴特焦

急师询问省没有见到自己的女儿阿洁。 克雷斯他们遗憾地说道 "风精灵表示 除克雷斯一行人之外、他并没有见到其 他人类。

告剔巴特之后,一行人赶往精灵之 森, 才刚走到世界树的前面, 树之精灵 玛蒂尔便出现在空中,并说死神教快来 了。由于世界例(股克德拉西尔)是玛娜·廉 力之力)的制造者。而玛娜是魔术的源 和,但是近来不知道为什么玛娜迅速地 消逝了。所以它只好竭尽力量来制造更 名的玛娜,但是由于玛娜的出速枯竭, 使得世界树的力量也即将消耗殆尽。要 是世界树也消失了,那世界上的魔术也

玛蒂尔的这番话让克雷斯想起他在 自己的时代看到的已经枯萎的世界树。 以及已经失传的磨术, 立刻觉得大事不 妙。此时敏特想用治愈术帮助世界树, 但她的能力还远远不够,所以大家在商 量付后决定去网尔法尼斯坦找号称拥有 最强能力的月之精灵震撼。希望在跟她 签订契约后可以得到定够强大的力量来 打败达奥斯并解救世界树。为此,一行 人准备先往北前去贝内切壶港,再乘船 到阿尔法尼斯坦。

途经哈美尔镇的时候、发现这个美 细的小镇已经被人破坏了。在镇子正中

央我们找到了唯 的生还者 ,女孩莉 而阿洁也吵着要与克雷斯等人 同雷险 救了自己的儿子,国王大人将契约的戒指 療・史卡雷線。由莉雅口中得知破坏这 个镇的人叫做迪米特尔, 那个恶徒在毁 坏了镇子后、便往北方选走了。看着这 个满目疮痍的城镇、克雷斯想到自己那 被毁灭的故乡托斯迪。因而决定为前淮 报仇、正好贝内切亚港也在北方。我们 便带上莉雅 起赶往北方。

来到贝内切亚港后得知市长正在家 中华办酒会、到其窗中由市长口中得知 他与贝鲁阿达姆村的村长是双胞胎兄 弟、再听坐在一楼暖炉最左侧的女孩谈 到異有精現旅血统的迪米特尔也曾在这 个城市中研究魔法——那时的他是一个 很热心的人,但在 年前他在忽然间就 **性情大变**,之后就抛下之前他所做的一 切研究。一个人跑到西方的孤岛去 了。得知这个消息后,大家就可以乘船 去西之孤岛了。

来到位于北边的码头,付出800大洋 (每人200)后、船长便载我们前往西方孤 岛。岛上弥漫着诡异的空气,没走多久 就看到一座孤零零的洋房 破坏哈美尔 镇的罪魁祸首就在这里面,这次你进 不掉了! 在房子里搜刮 图后就 可以用拿到的钥匙打开 通往院子的大门。院 子里有模态怪的大树, 克雷斯好奇地盯着它

看了许久, 没想到大 树突然动了起来 打败大树后再回到 大厅发现外面的阳光 已经可以透进来了。 这是不是预示着 这个暗流汹涌的 公馆马上可以 **充满光明了** 呢?利用水 品反 光我们终于 使 引隐藏通路 世 现,走下去 6 出现在我们 685 前的便是毁 哈等尔镇的 的一一迪米特 郊。 正打算动手大干~ 场的时 候,血米特尔却说那个少女不 是刹雅,真正的鹌稚已经过 世了、但是克雷斯还是选择 相信蒋雅、同时克雷斯 主演到镜子中的迪米特 尔现出 了他的真面目——魔鬼的真面目。

将迪米特尔打倒后, 莉雅对克雷斯 他们说出了实话 原来真正的莉雅早就已 经死去了,但对迪米德尔的怨恨之心使得 **帅无法离开人间,幸好有一个女孩在**得知 莉爾的事情后便答应将自己的身体借给她 附身,也因此莉雅才会与我们相遇。

谢谢你们, 还有替我谢谢我那亲 爱的朋友。"莉雅说完后便安心地去与 在天国的父母相会了。

之后被附身的那个女孩在清醒后说 她的名字叫做阿浩,真是无心插柳柳成 陷峭、克雷斯他们立刻将阿法诺问到山 谷。巴特为了答谢克雷斯等人的帮忙便 把约定的戒指以及红宝石都送给我们,

旅行。设办法、巴特只好答应她的要 术。并请克雷斯等人多照顾他女儿吧。

再次出现在以人面前的阿古已经换 了一身打扮----原本被腐的长发高高來 起,衣服也变得轻便了许多,此时敏特 终于可以不再将阿洁和莉雅搞混了,而 且古拉斯发现阿洁也能使用魔术、并且 她能骑着扫把在天上飞行。

再次回到贝内切亚港右边的船上。本 来翻长还不根开船, 但在阿清 的软癣硬泡下, 船长终于缴械 投降,以680元的费用载众人

去阿尔法尼斯坦。 船长告诉我们这艘就是航 行于贝内切亚港与阿尔法尼斯 坦之间的定期渡轮,以后想从 阿尔法尼斯坦返回贝内切亚 港、再来找这艘船就行了。

船在航行时,大家在甲板上认识了一位各 叫梅亚的剑士、他说他已经获得准许。 可以进入莫力亚坑道。之后在船舱内。 梅亚邀请众人一起吃饭、敏特和克雷斯饭 后便回房间休息了,阿洁则趴在桌上 说着奇怪的梦话。梅亚和古拉斯则开 始端酒,竭了几杯后梅亚提到阿

尔法尼斯坦的雷亚德王子早 就已经被达粤斯控制了。 次日梅亚忽然来到我们 的卧室, 但是古拉斯却发 亚梅亚的神情怪怪的, 原 来他也被达奥斯

、给控制了。梅 亚忽然向克雷 斯发动袭击, 幸 好有古拉斯的提 助才得以选过他 的攻击, 在梅亚速 走后克雷斯便单独 -人追了过去,在 甲板上拉到他 井将其打倒, **不** 2 最终 梅亚廷 足膚勁 了不测。不过根 古拉斯表示, 梅 亚他应该是因为 将雷亚德王子的 事告诉我们オ 会遭到不测的 平安到达阿尔

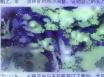
尼斯坦后,众人 便 在旅馆中商量发 样解 救雪亚德王 商量许久之后 所有 人都将视线投向阿 了将大家偷渡到王城内的任务。平安躲 过守卫后,我们终于见到了常亚德王 子。雷亚德王子见到众人立刻大声呼唤 守卫、危机关头控制雷亚德王子的杰米尔 教裁: 但大败它之后牢狱之灾再次降临

到克雷斯等人的身上, 不过这次没关多

久就被释放了 为了感谢克雷斯等人拯

和草力亚坑道的进入许可都给了众人。在 冒险者之家拿到许可证的同时我们也听 说英力亚坑道到一半的地方便不见了花 1000元可从吧台旁的男子处得知咒语司 チイダ)。新样子还要收集其他精灵才能打 开南首.

于是先走到城外的一个小码头,集 船到达橄榄村,稍作调整后便前往火精 灵所在的热沙洞窟,证明自己的实力后



火精灵也与古拉斯签订了契约。之后大 京禹委回阿尔法尼斯坦, 在那里的研究 ,所我们听到了水精灵就住在北海之孤岛 上的侵食洞中, 于是从阿尔法尼斯坦杀 船返回到贝内切受港、然后再搭上次送 我们去西方孤岛的船只,这次就可以选 挥去北方孤岛了。

下船后便进入侵食洞,通过变换水 位我们终于见到了水糖灵,同样地,将 她打倒后就可以与其签订契约了。

桑船回到阿尔法尼斯坦后再搭船到 贝鲁网达姆村, 往东走到精灵洞窟, 进 入后在门前输入酒馆中那人所说的咒语 (ヨチイダ)即可。来到地下二楼会遇到 一位迷路的矮人族小孩、答应带他回到 矮人族的部落后, 他就会一直跟着前进 来到地下一楼便可遇到他的同伴,再 往下走去发现有不少矮人族守卫, 只要打

开警报器再利用空隙进去地精灵的房间就 可以了。进入地籍员的房间将地之精灵诺 姆打倒后,就可以跟它订立契约。 现在我们集齐了四大精灵,终于可

以回到莫力亚坑道探险了。走到地下十 层时,大家来到有一块大石盘的房间, 经由阿吉的解读石盘后我们知道, 在特 定地点召唤地、水、火、风四大精灵的 话,就可以打开那一扇门。按阿洁说的 做后。元素精灵差克斯威尔就会出现。 特它打倒就可以同其订立契约。与麦克 联股尔·IT立契约后,居然将神枪即古尼 尔的部分力量解放, 随后我们就可以进 入石盘后面的房间了。在房间中可以找 到两枚契约戒指, 但是竟然都已经损 坏,看来只好回阿尔法尼斯坦找龙戈洛 细想想办法了。

拿着坏掉的戒指回到阿尔法尼斯坦 城中的魔法研究所见到龙戈各揖后,由 他口中得知有位名叫爱德华的魔法师是 研究戒指的, 之后龙戈洛姆便写了一封 介绍信。要克雷斯等人拿着介绍信立刻 去拜访住在阿尔法尼斯坦西南边的爱德 华。在龙戈洛姆离去后,克雷斯的耳边 忽然响起怪声 "不要携带与你身份不 符的东西。

章着信到爱德华家后, 出门迎接的 是爱德华的妻子、由她口中得知爱德华 已经去橄榄村好几天了, 可当克雷斯等 人赶到橄榄村时,又由村民口中得知爱

德华已经前往绿洲了 依次跑完四个方 向的绿州后,最后听说爱德华已经返回 橄榄柱子 及至赶回橄榄村后,村民 告诉我们爱德华已经离开了 听到村民 这么说克雷斯一行人都觉得眼前发黑。于 是来到旅馆准备投资、恝意外地从旅馆 老板口中得知爱德华来这边的目的是要 搜集蛇怪鳞片,以用这些鳞片制造特效 药,这个旅馆就是联络他的最好地点。

也就是说。只要收集到编片爱德华 **曾会来这个旅馆了。这对我们来说简直** 是小菜 疊嘛。凭着克雷斯他们的一身 本领, 不 会就收集到了不少蛇怪鳞 片、收集完毕后我们将这个消息告诉旅 馆举板、果然众人就见到了爱德华。见 到爱德华的克雷斯与敏特紫不住大叫起 来,因为这人跟莫力松长得实在是太像 了---其实爱德华全名是"爱德华· D·奥力松\*,至于现代篇中那位莫力 松的全名则是"多尼克斯·D·莫力 松", 爱德华是多尼克斯的爷爷, 当然 长得像了。

克雷斯将蛇鳞交给爱德华后,便把 坏掉的戒指拿出来给他看, 询问能否修 好戒指。他的回答是肯定的,不过必须 将这戒指拿到水镜之躔。

但想要进入水镜森林就要有龙戈洛 细持有的信物, 在爱德华要离开时, 克 雷斯把从以前到现在发生的事情都告诉 他,其中也包括克雷斯跟敏特是被爱德 华特的孙子利用他的祖父所研究的时空 转移魔法送到这时代的事情。也就是这 件事让爱德华知道克雷斯没说谎, 因为 爱德华此刻正在秘密研究时空转移魔 法、由克雷斯口中得知自己所研究的时 空转移魔法是可行的、这让爱德华更加 有信心成功。而是德华也与克雷斯等人 相约要在米特卡鲁兹见面,同时他也向 克雷斯保证 "我一定会找出让你们回 到原本世界的方法。

回應术研究所將爱德华说的事情告 诉龙戈名姆,龙戈洛姆表示明天就能给 我们所需的王室手谕,于是众人就到族 馆休息一晚。到次日再前往研究所,龙 5. 各姆便将获准进入水镇之森的公文交 给了克雷斯。此时, 阿洁因为半妖精的 身份却在犯愁,因为半妖精是绝对不允 许进入妖精部落的,所以阿洁只好在宿



屋等待。但是 见到同伴出了城、在宿 厚的网点默进行了一带养装打扮(至于究 竟打扮成了啥样. 大家自己看吧. 采到被湖水包围的水镜之森后,将王室手 谕章给守卫的卫兵看后,就可以进去 了。不过在即将进入妖精部落时,敏特 发现树后有异样的声响,但克雷斯没有太 在黄,认为那只是动物发出的,三个人就 即數併入採精部落了。其实軟特所发现的 异样声响正是来自于乔装的阿洁 …

在将王室手命拿给守卫的妖精族士 县器后,一行人便顺利地见到了妖精族 的族长布兰拜律, 在将环掉的戒指给他 看过后, 布兰洋使表示这戒指的确是出 自本村,如果相缘好这戒指的话 就要 前往村子北方的特立安特之森、只有故 政指的力量。当我们来到北方特 7 安特 ≥ 森的人口处时又见到布兰拜德 他告 办我们特立安特之森里面的动物(1会引 与我们前进的方向 进入特立安特之森 后,根据先前布个环律的提示 D 要在 有动物们的画画里走动, 就可以很容易 到达漆黑石盘处 布兰拜伊巴丝先千教 自独议里了。他告诉我们这块泰州石盘 su與利求石盘。與利求是根源(orgn)的 8里、由于文明沉積素格及精 ? 55, A. 無相省物质再生的维力 随 | 后,布兰拜德将环掉的戒指放 4. 石盘上,这时石盘发出超线 的先芒, 在冲天的赛光下, 见; 實中似乎可以看到根源精灵的。

住在12是座之塔中,用刚才 修复的契约戒指就能与月之精灵签订 规约了。被维复的是两枚契约戒指。 拉用来和月之精带签约。另外一枚以后 可以用来与光之精灵订约。

春影。当光芒的秋时、荫枝女

约戒指已经修复好了。之后在 華拜德还告诉我们月之精灵器。

才刚回到妖精部落,就发现阿洁已 经被当成不法入侵者给逮捕了, 而且还要 被立刻外以极形。由此可见妖精部落里的 妖精们对半妖精恨之入骨,不过原因谁也 不知道。正在这时,宿屋的老板娘冲了出 来。在她的苦苦哀求下,我们得知她就是 阿洁的亲生母亲。看来,阿洁是为了能与 许久不见的母亲相见才偷偷潜入妖精部落 的,在阿洁母亲的哀求下,布兰拜德决定 放过阿洁, 不过相对的, 克雷斯等 人再也不准踏入妖精部落 步。

离开妖精之森后克雷斯 他们便出发向12星座之塔 进发了。由橄榄村往北,过 了桥,再往东北走就能见到 12 重座之塔。进入塔后 调查各楼层的石盘以入 及石像。可以发现 在石盘上都刻着一 些字,只要接石盘 的椰示, 打开相应的 音乐, 通往上一层的 门就会打开。终于打开 第六层那扇通往月之精 员房间的门,进入月 之精灵的房间后,出 现在我们面前的正是 服侍月之精灵的妖 **独阿尔德米斯。此** 时的他因为感觉到 月之精灵将被召唤 而有点寂寞, 所以 克雷斯等人使成为 好籍阿尔德米斯蒸作 剧的受害者了 泰好日 之精灵及时发现而制止了。

他的胡用。对此感到抱

歉的阿尔德米斯送咒文书给阿洁作为礼 , 现他正与爱德华僵持不下, 敌人表 物,也带着我们进入月之精灵的房间。

行人也顺利地与其订了契约。 一走出12星座之塔。就远远望见了 米特卡鲁兹城, 那里就是与爱德华 组约再见的损害,可大家走到城堡,1 口) 时 却被 卫兵 挡住 了,真是 有眼 不识 非山啊 克雷斯拿出王室手会交给士 兵后, 对为一下子吓傻了, 立刻带我自] 进入城堡, 见至要律任后, 他将骑士闭 闭长莱森引见给我(1)。同时众人也从他 []中得知达奥斯想毁灭世界。不过阿吉 的"达奥斯为什么要毁灭世界"毁灭世 界对他有什么好处?" 等等一系列问题 让剪森似乎不太高兴 之后一行人去 群原钢平,从属于口中可以溯铂,达恩 斯科特维特好了自己的军队,正应现取

財准备出动。不过未特を鲁兹王国均不 是好散命的, 其研究所正在开发一种种秘 的武器,将用来对付达奥斯的军队。来到 唐法研究所后得知他们正在研究普通人也 可以使用的魔法,而这个也是他们将用来

可以击倒达奥斯和他的手下吗? 出坡后,阿法依然对达奥斯的目的 持有疑问。因为如果达奥斯真的是想毁 灭这个世界的话, 那他应该会去攻击所 有的地方,而不是只破坏哈美尔镇及米 特卡鲁兹。所以为了搞清米特卡鲁兹、 哈美尔镇以及被杀的莉雅一家人之间的 关系。阿洁带着其他人睹的一下便飞回

对付达奥斯的武器——不过这个东西真的

了巴特家里。 选便 可父 亲为何 骗 绝 说 母亲已死. 巴特解释说 在十几年前, 妖精与人恭很友 好地相处着,其中 不乏相互通婚而 生下的半妖精。但是 突然间, 不知为何妖精

讨厌纪人类、尤其是半 妖精来,全体妖精决定 问到水镜之森, 与人类和 半妖精断绝往来。至于莉雅 的父母, 其共同点就是都在 米特卡鲁兹的研究所内研究 唐科学、不过达粤斯为了 杀死莿雅的母亲居然可以不 借毁坏一个城镇, 这样的做 法让人无法原谅。

回到米特卡鲁兹后, 得知达 **惠斯的部下抓了小孩当人质,等** 克雷斯等人赶到门口之后,发

示如果根要保全孩子性命的话, 就一 要克雷斯一行人与爱德华现在自我 7 版 就在此时爱德华冲上去将小孩教 走,但是敌人立刻发动反击。为了

保护小孩子们而将自己身体作 力质牌的爱德华自知 这一击已经无法活 是便使出魔法与 敌人同归于 尽,一阵 事业·计后、 提 復生与 敌人都已经消 失去型律位使得莱

森从巴利我们不该乘乘 让达赛斯来赛,而是 谚 主 动发起攻击 先发制 人。随 即召开的会议上 确定了作战 月标 夺下作为 战略要害的连 接瓦尔哈拉平 原与达奥斯城的 桥梁。但是主 力部队到达此处 所以兼藤决定组建 需要时间, 几支特殊 部队,用来援助城 4 中的主力 、以干扰敌人的视 线,守卫住大桥直到主力部队赶到, 而古拉斯便被任命为第4特殊部队的 队长。随后召开的4个特殊部队 ~ 的队长级会议,克雷斯、敏 \_\_ 特、阿洁等人便被赶了出来(真是区别对 符 ---- ),只能去街上漫无目的地踏逛。等 在了一服后回来, 古拉斯的会议也正好 结束。之后将进入正式作战、我方的任 务是在瓦尔哈拉平原上搜索敌人,并将 其打倒。

在瓦尔哈拉战役结束后,众人来到 国王面前接受表彰、但这时前方却传回 报告, 达惠斯派遣大量的飞行部队攻了 过来。此时莱森说 "现在正是试验魔法 科学武器威力的好时机:"而大家也准备 出城迎战。可当众人走出城门时,克雷 斯又听到了那不可思议的声音 "那个剑 土, 你带着与你不相称的武器 "接着克 雷斯斯被一闭思雾皱罩,凭空消失了。 被特为即吓得昏倒,阿洁大叫,而士兵 又来催促古拉斯、局势一片灌溉

克雷斯被传送到了另一个空间,等 在那边的正是瓦尔基利、绝要克雷斯交 出昆古尼尔神枪、归还给它原来的主人 皇丁。不过克雷斯也不是笨蛋、他用神 枪作为交换条件借来了飞马。这样一来 我方的胜利因素又加强了不少。

此时在米特卡鲁兹城中,为了对付 大量逼近的飞行部队、米特卡鲁兹魔法 研究所研发的魔法科学武器终于有了 用武之地。果然不负众望地,其第一 发的攻击使石破天惊, 敌方损失惨重, 但是这一击却使得世界树的玛娜大量消 失 --- 原来世界树的玛娜的急速减少 正是因为魔法科学武器的开发造成 的,在预备第二次攻击时,魔法科学武器 却因负荷不了大量能量的消耗竞发生 爆炸,甚至米特卡鲁兹城也被波及 到。 正当不知如何是好之时, 克雷斯 坐着天马出现在了空中! 之后他便与 阿洁斯往高空, 经过艰苦的战斗, 经 干烙动方的以长钉锁, 失去以长的动 军也就构不成什么威胁、没多久便作

鸟兽散了。

为了让像爱德华这样 ( ) 的悲剧不再发生。第二 天克雷斯与同伴们便出 发导校达惠斯 城---这次一定 要将他击败 在达粤斯的臣 大坡堡里、众 人 层 一层地爬、打败 无 数 小 兵、越过无数机关 后,终于辛辛苦苦地爬到了第七

找的达奥斯就在我们眼窗。 终于见到了达奥斯。过去 的种种回忆涌上心头 的父母和敏特的母亲、生死 来上的好友切斯特和斯力松。 为了教人而牺牲自己的爱德 华、还有资死的村人……为 了九泉下的父母和朋友,也 为了所有人的未来、克雷斯举 剑向达奥斯砍去 敏特、古 拉斯、阿洁也加入战局。 经过激烈的战斗,克雷斯终 于将达奥斯打败了, 然而战 败的达奥斯马上使用时空转 移术逃去未来了(这就是多尼克

/斯·D·莫力松的书中所记载的 在瓦尔哈拉之战中, 达奥斯利用时空魔 法滤到100年后、被那时代的莫力松、 米高、玛莉亚及梅瑞合力击败 ....)。

为了找出达奥斯的下落、克雷斯等 人再次回到阿尔法尼斯坦城中的魔术研究 所拜访龙戈洛姆,此时龙戈洛姆拿出爱德 华寄放在他这里的一封信及他家中的书房 钥匙、带领我们匆匆赶往爱德华的家。

见过爱德华的妻子时,各人都流露 出悲伤的神情,爱德华的妻子告诉克雷 斯、爱德华把资料放在二楼的书房中。用 得到的书房钥匙讲入, 发现书房中所放 的都是爱德华对时空转移术所做的一系 列研究密料, 根据这些资料记载, 古代 托尔帝国有时 间传送装置, 若要实行时 空转移,只要前往托尔就可以了。不过 托尔早已沉入大海,只能先去贝内切亚 秦船到海而上, 再中水精灵温蒂妮带我 们去海底。现在我们几乎已经了解了回 到过去的办法,可是独特却提出另一个 问题 因为只有魔法才能打倒达奥斯。 但是100年后,也就是被特与克雷斯的 时代,世界树早已经枯死。所以现在就 传送到未来的话,阿洁和古拉斯将无法 使用魔术和召唤术,这样一来,等待我 们的只有败北二字。所以众人的首要任 务是要救活世界树、让玛娜不至于枯 螺、只有这样才有可能打败卡赛斯。

为了寻找复活世界树的办法、克雷 斯等人又回到了米特卡鲁兹城,希望在 那里能找到一些头绪。令人高兴的是, 米特卡鲁兹域已经从上次瓦尔哈拉战役 中渐渐恢复过来,城市再次展现出了过 人的活力。从米特卡鲁兹城的居民口中 可以听到一些关于独角兽的传宫, 其中 **装备要的一点就是只有纯洁的少女才能** 见到独角兽。

# 我们常有一字护的东西

到了晚上,克雷斯他们依旧像往常 一样投宿在城里的旅馆。就在那夜, 敏 特做了一个梦, 在梦中孩提时的敏特撒 质向她的妈妈要独角兽。第二天早上被 特翻来后将梦中的内容告诉大歌、古拉 斯格勒特的梦掺与市街的传言综合起来 得出。独角兽应该就在米特卡鲁兹西北 方的白桦森林里,于是一行人立刻出发

导找独角器。 由于独角兽只有在统洁少女面前才 **全出现、干量验特和**阿洁便前往树林。 而克雷斯和古拉斯两个大男人则留在外 而把守。生性活泼的阿洁对此没有什么 兴趣。走到一半便偷跑了。留下敏特一 人继续前进 ……在树林深处敏特终于见 到了独角兽,交谈过后独角兽并不相信 勧特所说的话,此时达惠斯的手下出现 了! 留在森林外面把守的古拉斯和克雷 斯仿佛預報到事态异样,也在此时赶入 树林、途中遇到阿洁后、三人便前往树 林深处与敏特会合。打败达奥斯的手下 后、独角暴也相信了锻炼的话,表示 遷 意帮助敏特,之后其便化身成了一 根核。事不宜迎、大家立刻赶往妖精之 粪,来到世界树前, 敏特凭借独角兽 之杖果然让世界树恢复了生机、整个妖

精之森也变得生机勃勃了。 现在万事俱备了, 在船上召唤出水 之精灵后,就可以进入那个大大的气泡 潜入水准,前进一段路后,出现在我们 眼前的就是古代帝国——托尔。进 去就可以看到 个记忆魔法阵, 右下的 房间是补给物资的(不要钱),首先在左 上房子中的桌上可发现一张 从 4 发亮的 10卡,然后对着刷卡机 别就芝麻开门 了。之后往甩走, 并启主电脑, 然后就 可以选择时空传送。但是电脑显示托尔 因为能源不足而请求先浮出水面,然后 再次选择时空传送, 时空传送装置就会开 启、时空转换后。克雷斯一行人又回到了 102年后5月21日的地下墓地最深处。

在发生种种不幸后, 这次我们的运 气炸于变好了——传回未来的众人看到 的正好是达奥斯即将攻击切斯特和莫力 松的那一幕,这次克雷斯终于有机会在 达粤斯出手之前阻止悲剧的发生。



打败决惠斯后, 巨大异变使得地下 基地整个崩溃。不过克雷斯等人还不知 道这仅仅只是一个开始而已。之后我们 向切斯特和莫力松诉说了过去世界的种 种、听到世界树已经复活,不会再有些 別发生的时候,大家脸上都漂溢着笑 容。正当阿洁和古拉斯向众人道别,准 备回到自己的财空时,天上穿然有巨大 陨石从天而降。之后一名男子出现在我 们面前。这个名叫哈德逊的男子自称是 受到50年后的阿尔法尼斯坦国王之命前 亲此地找我们去50年后的世界帮忙的, 因为达奥斯还没有死, 并且出现在未来 世界,那一颗颗巨大的陨石就是他想除 接大家的证明。听到达息斯还在作怪, 大家当然不会坐视不理。这次切斯特也 会加入帮忙,不过阿洁上下打量切斯特 后居然得出了切斯特是废柴的结论,这 止切斯特十分不爽

随后我们利用托尔的财空转移装置 继续前往未来,这次到达的地点是50年 后的托迪斯村、现在它叫米高镇、是以 克雷斯的父亲米高命名的。哈理逊先行 一步,到贝内切亚去安排船只,而切斯 特他们则在怀念的米高值的旅馆住宿 第 一天晚上,切斯特对于阿太的,学价散散 于怀,为了不再被阿洁嘲笑是废柴,他 便一个人在磨外努力练习射箭,其实是 **電要的是他不변輸给克雷斯** 

而克雷斯则在梦中梦见了自己与父 **亲线创、梦中的父亲还是像生前那样强** 大, 他的傲维恩点的最终真义 复空桥 翔创让克雷斯慷慨不已。而当梦醒来时, 克雷斯就学会了冥空新翔剑做梦真好。

之后大家便出发前往优库力特城, 质本的欧尔逊伯父的家现在成了魔科学 研究所、因为米特卡鲁兹在达奥斯的破 坏下已经成为废墟。魔法科学研究所也 就搬到这里来了。在此得知现在他们正 在研究可以飞天的技术,而在市街里可 以得知这里正在举办武术大会。听到这 个消息的克雷斯跃跃欲试。

在城中的图书馆可得知有忍者一族 的存在,此外也了解到在菜里亚坑道中 发现摄人族的事情。之后我们途径阿洁 的家、于是便顺路进去看看、此时阿洁 的家中居住的是 位老先生及 位厨 师,据老先生所言 当他发现此地时, 这已经是个多年无人居住的空屋了。

来到贝内切亚港、在码头见到哈理 逊正在和船长交涉, 但船船长却因为惧 怕达奥斯在海上的 表动, 死活不肯冒这 个险, 哈理逊无奈之下只好求助于优舞 力特的魔科学研究所的飞行器,从空中 到阿尔法尼斯坦了。

> 于是我们只有再回到优库 力特,守卫的士兵说需要正式 的正件才能进入, 但在哈理进 的三寸不烂之舌的说得下,那 两个士兵竟然让我们进去了。 进入赠科学研究所的地下宫, 由所长史达利口中得知他们证 在研究可以飞天的交通工具。

虽然已经开发成功,但是它的 能力还不足以带我们前往阿\*、去尼斯 坦、除非能够得到雷之精灵关下特的力 量。为了得到沃尔特的力量、史达利所 长给了我们一枚契约戒指、希腊众人 能成功地与沃尔特签约。雷之精灵就 居住在米高镇西南方的沃尔特洞窟,走 | 人类自由出入,不过半妖精还是不能进 到洞窗旁发现那里就是莫力松的家, 我 们见到多尼点斯· D· 草力松的孙子哈 洛特·D·莫力松,他们的打扮居然和

其相父、曾祖父一擇一样 由于哈洛特曾经从祖父 那听说过我们的事,于是他 立刻认出我们。

在莫力松的家里休息了 一夜后,大家便出发向沃尔 特洞窟进发。一进入洞窟就 见到一块告示牌。上头写着 "风代表无, 地代表源头,

水代表破灭,火代表力量"。往右走可 1. 见到 个小女孩独自打倒了两名忍 者、在见到我们后。那女孩就跑掉了。 不久天宁乏起明亮的金色。原来她不慎 踩到高压电线了 克雷斯自告奋骑士 前救绝,结果自然是一块儿遭到电击

幸好其他人立刻将两人给救了出 来。可女孩获教后又读走了。众人也追 了上去。在追逸战中我们得知女忍者的 名字叫做的(すず),不过之后绝又跑 了。解开最后的机关后,众人终于打败 了雷精灵并与他签订了契约。

同到优度力特域后进入廉利类研 究所的地下家,将沃尔特的力量注入飞 行器和阿洁的扫帚后、总算能飞向高空 了。之后所长又将飞行器用电子分解法 分解成粒子状、封入股囊中交给众人、 在哈理逊先行出发后, 我们也搭乘飞行 器前往阿尔法尼斯坦。

进入城中见到具有妖精血统的魔术 是龙支洛姆,接着在她的引导下我们见 到了阿尔法尼斯坦王。阿尔法尼斯坦王 表示因为达奥斯他会使用时间转移,这 样 来想完全赊摊他是不太可能,所以 要做的就是封住时间转移, 让其无法再 **多到别的时代。之后龙戈洛姆说只要**能 搜集\_项种具, 就可以打造出可以制件 时空转移的神创 时空之创,来到阿 尔法尼斯坦的魔法研究所得知这三项神 具分别是 人之創、冰之剑和钻石戒指 (这个已经有了)。

得知这 样神具的名字后,我们便 出发去叮听剩下两样的下落, 商量之后 决定前往阿尔法尼斯坦北方的佛利基尔 城,因为那里就是古代王国之 范利尔 的所在地,至于另一个古代王国欧帝原 则是位于现在的佛雷兰特火山地带。

来到冰天雪地中的佛利基尔。此地 的人们告知在領北的教会时常会传来鬼 哭狼嚎的声音。来到教会前欲打开教会 郑崩被冰封住的门时, 却从里面传出怪 "不要命的就进来吧。" 这种威 吓当然吓不到胆比天大的克雷斯和伙伴 | 们了,众人豪不即依地走进禁坛,打倒 了盘踞在里面的怪物,得到了冰之剑。 之后打听到橄榄村旁边有座熔岩之塔。 听名字就知道炎之剑肯定在那里。出发 出发、爬上塔的六樓、打致火怪之后、 炎之剑也变成了大家的囊中之物、榕着 就可以折返到被湖水包围的优米尔森 林,由士兵口中得知虽然现在已经允许 来、所以可怜的阿清再次被拒之门外…

在旅馆中见到妖精辉长, 此时的他 正在和族中的精灵讨论要不要允许半妖



精进 山地 五四月经人都 锭精成。 但是老骨头们却祈命祭决反对。并说所 有的事情都是半妖精器的祸。而旅馆的 女店员则是拿了是之扫帚及亲手做的手 套、请我们交给同伴中那位粉红色头发 的女孩,看来她就是阿洁的母亲了。之 后来到此器店,店员表示只要付20000 元、仲數可以報忙把坏掉的弓條理好。 把切斯特那把坏掉的弓交给他后。店员 叫我们明天去拿。

第二天拿到一把精灵之号后,就可 以在进入特立安特之盛了。不过这个森 林其字是个迷宫, 以记忆胜为起点, 按 上上上左左左上上上的顺序前进,我们 就会看到钟。她说要带众人进入忍者之 里,此时阿洁也骑着扫得飞过来了,一 阵风吹过,我们就出现在忍者之里的入 口处。跟着铃进入忍者之里后, 铃便带 我们去见她的祖父、忍者之里的头目罩 林乱藏。一进铃的家还走没几步,地板 就露出一个大洞,克雷斯差点就掉下去 3. 往下 看 底下满是竹枪,把大 家半条命吓掉。又走了几步, 左右墙上 射出的箭又差点儿送克雷斯上天堂。这 下众人都学季不再尝试了。但是钤也不 知道跑哪去了……最后只有克雷斯 人 勇敢地往前又迈出了 步,结果可想而 知 整个地板一下子就倾斜了,克雷斯 就这样被活活摔出歷外, 掉在池塘里。 最后、总算见到了头目藤林乱藏。因为 克雷斯全身上下都湿透了,头目便让转 带我们一行人先去温泉好好泡个澡。从 女百家传来的说笑声、使切斯特怂恿克 雷斯去偷窥, 不过迟钝的克雷斯并没有 理解切断特的暗示, 切斯特便 人施去 偷看阿洁茨澡了

2.后藤林乱融告知现在在世界上四 处做坏事的忍者, 都是遭到达奥斯洗脑 的人, 连铃的双条也在两年前就下落不 明。据可靠消息说曾经有人在优库力特 城一带看到忍者出现,而因为铃的父亲 铜藏是下代的忍者头目,所以乱藏希望 我们能将他们带回来继承位置。

此时前往优库力特域参加武斗大会。 打完八连胜后铃的双亲便会出现。将他 们打倒后铃也来了,而他的双亲为了脱 淘达奥斯的控制使自我了断。克雷斯他 们护送刚刚变成孤儿的转回到忍者之里。 湖知事情经过的計藏要克爾斯等人带上 铃一起上路让她增长点儿见识, 其实是 希望铃在和克雷斯他们一起冒险的时候 逐渐走出失去欢亲的阴影吧。于是我们 的队伍里文多了一名同伴、忍者铃。

之后来至 眼和 津石 做前, 被留在水 **德之森外面的阿洁也过来了。此时奥利**  涂出现、他先是埋怨我们解开了炎与冰 的封印、然后便对我们动手。将其打倒 后他就会答应和卡拉斯签订契约,之后 与大家情他打造时空之到以对抗达奥斯 Rt, 他却远迟不动手造剑, 却反同众 "你们有?有想过,为什么他全出 现在这世界上,他究竟是什么人,从哪 九來"你的目的又是什么呢?

"无论如何。我们要守护这个世界" ^好呼,既然我被你门所打败。我自

**超利取得财灾之制品**。一个人回至 四年 太阳斯 周城, 可龙龙各姆也 下知道 上有个暗无天日的城镇亚林,说不定这 正是达奥斯搞的鬼。于是我们便决定前 往长夜之镇一探究竟、一进入亚林、众 人就感觉到一阵彻骨的寒冷,所以决定 先投资一晚。交下120元往宿费后、别 人都往屋子里走, 特却一个人走了出 去。敏特似乎有事想对克雷斯说、但欲 到莫力松家里的途中就发现了,当时她 宫又止,最后她叫克雷斯到屋里等着, 自己要去外面走走。

克雷斯进屋后,阿洁问敏特去哪里 了,"散步",克雷斯回答。不过最后克雷



阿洁用一句"为什么"外面那么 冷。"顶了回去,古拉斯只好涨红了脸 **拜托他们。看见脸红的古拉斯。阿洁和** 切斯特才知趣地走开了。在他们离开 后, 占拉斯小声地说出心愿'想用时空 之刻着看美拉尔德\*(想察人了啊· ····)。 象利津嘀咕了两句后, 被满足了古拉斯 的要求

而被赶出来的阿法和切斯特这一对话 宝也总算在 10和好了、随后阿言就硬拉 着切斯特去"偷看"敏特和克雷斯了

在屋外, 敏特拿出母亲梅璐的遗 -独角兽的耳环,其实她早已经猜 到任务已经过世, 但并没有责怪克雷斯 一直没有告诉她真相、反而很悲激他把 这些残酷的事实埋藏在心里。其实独角 袋耳环正是当初散特把中毒的克雷斯背 就知道了真相,只是没有向克雷斯追问。

至于钤。此刻她正孤单地坐在隐顷 上看着越飘越大的雪花想念着自己的 父母

> 次日、众人得知西北边矿 山的山腹之中发现一座巨大 的城堡,但赶过去的时候城 堡却失去了踪影,此时克雷斯 尝试着使用时空之剑, 一座巨 大的城堡便赫然现于眼前。于 是大家一起飞向最后的战场。

再次踏进达奥斯的城 學, 等待我们的依然是路邊 浸的征途,不过想到马上就能拯救世界 了, 克雷斯与伙伴们不禁加快脚步。形 完著似无穷尽的旋转楼梯后,我们终于 见到了达奥斯。这次终于有机会好好看 **潜施了——拥石精致外表的达息斯哥**上去 实在不像那么残暴的人。

克雷斯等人质问其为何 要残害他人, 达奥斯的回答 却很简单 不能容忍人类和半 经精研交惠法科举, 消耗魔法 之力(玛娜)。至于为什么不能 容忍, 达奥斯表示不打算告诉 克雷斯。看着眼前的达奥斯。 克雷斯、敏特、切斯特、古

拉斯、铃、阿洁,几乎所有 ( \* \*\*\*\*) 人部与他有着血海深仇。虽然觉得事 情有蹊跷、但是大家还是毫不犹豫地 动手了。

有了前几次获胜的经验。这次战斗 显得简单多了。打致达奥斯之后,达奥 斯想到远方正在等待自己拯救的同能、再 次站了起来,这次他变得更加强大,不过 最终还是敌不过身经首战的众人。第二形 杰赫打败后, 法惠斯再次通强地站了起 \*教的母星狄利斯・卡拉 購予我 力量吧 "看着达奥斯不能不挠的样子。 我们也不禁对这个敌人感到深深的敬佩 与同情, 但是这个死循环一定要被折 断 无论敌人是谁,战斗有多么可悲, 克雷斯和他的伙伴是不能放下手中的武 器的、因为我们也有要守护的东西。

最后惨烈的战斗终于告终,打败达 趣斯之后, 市雷斯他们又回到了妖精之 森, 看着一切事情的起因, 世界树, 铂

特用悲伤的声音说道 "其实达泉斯也 是可悲的人,他是为了拯救自己星球上 的同胞才来到我们的世界阻止我们研究 魔法科学消耗现据的 · 其实他和我们 一样是他拯救世界树的, 但他却用了错 误的极端方法,最后换来了破灭的结局



.. 为了避免同样的悲剧再次发生。 敏特借助独角兽的法力替尤格德拉西尔 制造了一个结界,这样玛娜之力就不再 向外流失了。但这样一来。大家也就不 能再使用魔术和法术。不过能用这样一 个小小的代价换来世界的和平,还是很 值得的,不是吗?

漫长的旅途终于要画上一个句号 7、虽然有点忧伤,但是至少我们的世 界又回到了和平美丽的样子,此后铃与 众人告别,她要回忍者村成为一位优秀 的首领、其他人刚利用时空之创返回各 自的时代。与阿洁和古拉斯告别的时间 终于到了,最后时刻,同伴们的大声呼 喊传入耳中,尽是那样的令人不舍-"还会再见的。"

是啊 还会再见的。下次见面的 时候、未来的世界一定会更加美好的。 克雷斯、切斯特还有敵特如此相信着。

1 与アスカ製的方法: 见到アルヴァニスタ王之后, 在城镇正面的人口处和人对 话、之后再去組占代都市トール的マザーコンピューターオズ。

Committee .					
名称	TP	属性	修得方法	契约戒指	入手法
シルフ	8	风	过去的シルフの谷	オバル	剧情
ウンディ ネ	12	水	J.大化母称 ··	アクアマリン	到情
14	16	16	过去が続けの対策	ルピ	足(情
イフリト	20	人	」まだけないのが原	カネット	思付情
マクスウェル	20	无	过去がモ リア坑道	タ コイズ	E(情
ルナ	24	地	は五年12年十の塔	ムンストン	超11度
シャトウ	30	暗音	未来的暗の有意	アメジスト	夫夫グシルフの今宝荷
アスカ	30	光	未安かれるかかすり ル	トバズ	居(竹)
ヴォルト	26	育	ネネがヴォルトの利益	サ ドニックス	好性
オリジン	36	无	来来がトレントの森	ダイヤモント	<b>E(竹</b> )
カメレオン	50	死	未补充 57. 10 147.59	エメラルド	未来計構図の温直密報
クレムリンレア	42	暗	4 TON 17 AB) 4 BE	サファイア	未来的圣食四字箱
ブルト	60	06	末手作トワ フの地質89	ラビスラズリ	+ **トフ フのH版B3
カメレオン クレムリンレア	50 42	雅	#### 97. 18 19759 #### 17 48) 0 89	エメラルド サファイア	未来計構设の写直宣報 未来的 季食 四字箱

名称	TP	维得LV	属性	G	書注
竹莲	4	3	J.	. 1	かり かいか 単原
布牙	5	8	水	1	命中81刘象栗泽
吸入	8	16	8	1	
中破	11	22	地	1	
根天	11	28	变	1	全圈面的攻击。近距离命中的时候伤害
戬羽	12	34	风	. 1	贫通
称风	14	40	安	- 1	随级别: 开发数增多。最大10发
大环	20	46	物	2	约8倍许等 发动即间破损人
思龙	45	52	变	3	*16倍作者 支が計破場の使え

名称	TP	腐性	修得方法	С	备注
5.9	10		初期修得	2-	-
多班大	7	-	4月瞬態器	2-	道具盗取。失败的时候有声效
饭掘店	8	变	初期條得	2	-
0+ 50	12		初期经济	2	
曼珠沙华	10	火	熱砂の洞窟的宝箱。その塔	2	威力高,能使敢人漂浮
雪电	12	雷	"2星をの迷い宇花・ヴォルトの湯度	1	
98-93	15	凤	シルフの谷	2	
五月雨	30	变	モーリア坑道B21	3	-
、常也	45	<b>40</b> 0	トワ フの中級B3	4	
C Mr C		- 102			

(常也 45	700	トワ	フのHINNB34	
	-			
名称	TP	属性	过去的修得方法	未来的修得方法
ファイアポ ル	3	- >	4 TBJ06KeN	
アイスニ トル	3	2%	机開烧调	
スト ンプラスト	3	地	ユ クリットのパテクラ スの京本機	不明
ライトニング	5	幣	ベネツィア市が民事花200	
ディスト ション	15	種	ダオスの核や字籍	後食用的宝箱
グレイブ	10	100	精マの口腔グノムの同宝箱	構成の消息的ノムの部屋宝荷
アイスト ネ ト	10	7K	ユ クリットの・イクラ スのぎる神	ロ ンヴァレイM800G
イラブション	10	火	ASO Per イフリ トのer 主和	特別の対象的イフリートの対定制
トラクタービ ム	12	え	アルヴァニスタ城的魔法研	アルヴァニスタ級的魔法研
			Ø, Ffi 7;4000G	弈研℃4000G
サンダ ブレート	16		アルヴァニスタ域的魔法研究所	アルヴァニスタ城的順法研究用
サイクロン	10	凤	和ヘネツィア市长対话居	ミケールの町か武器壁中的もらう
V1	18	光	12程をの塔的財情	
ファイアストーム	20		ダオスの機ど宝額	掛砂の国際的宝箱
ロックマウンテン	17	地	ベネツィア市的民家	ベネツィア市的民等
テンベスト	24	风		デミテルの資約宝箱
メイルストロ ム		水		受食同的字箱
ア スクェイク	27	地	-	(者の平均迫森林的宝箱
ゴットブレス	32	风	超古代都市トル的宝箱	超古代都市トル的宝箱
エクスプロ ド	32			炎の塔的宝箱
インテグニション	30	雷	ミッドガルズ刷情	
タイダルウェ ブ	34	水		水の洞窟的宝箱
ブラックホ ル	42	ଞ	-	モ リア坑道818的宝箱
メテオスオ ム	50	£	w	ダオス城2F 81電箱
エクステンション	75	₩ ĀĒ		ドワ マの細胞B5M 宝箔

名称	TP	線得しV	对象	效果
ファ ストエイド	5	初期	我方1	恢复最大HP的30%
ヒル	10	Lv 14	投方1	恢复最大HP的60%
キュア	22	Lv 38	我方1	HP全恢复
ナス	20	Lv 26	视方全	恢复最大HP8N45%
リサレクション	32	c v 50	我方全	恢复最大HP8185%
アンチドト	8	_V 20	殺方↑	海从企解除
リカバ	18	LV 32	投方「	残复毒 マヒ 石化状态
レイズデッド	14	JV 47	殺方□	战 + 干能状态解除
ピコハン	4	L√5	881	气绝效模
ピコピコハンマー	20	Jr41	<b>取画</b> 面	气绝效果
チャジ	10	LV8	投方1	TP5以复
ディ プミスト	3	11 (/)	821	的中里下牌
アシッドレイン	12	Lv 17	教養面	) () () () () () () () () () () () () ()
サイレンス	6	Lv 23	极生	咒文封印
シャ ブネス	12	Lv 29	投方1	攻 1, 1 升 约35%
ティスベル	14	L v 35	長方金	咒文效明自除
ハリア	15	UV 44	投方に	85在 1 1 升至115%
タイムストップ	50	. V 53	数全	8十日体上6秒

# 學隐藏地点及宝箱全资料

けがわ、リバースドール

けがわ ム ンクリスタル

			ンシ ルド・グリーントーチ、エリクシール
	8	特災の森 - 東东の海岸	リバースドール
	ş	精災の洞窟・北の島 平地	ダ クシ ル エリクシ ル メンタルリング
	G	精灵の洞窟 - 北の島(浜边)	けがわ、プロテクトリング
		アルヴァニスタ 点い北の孤島	けがわ、プリンセスケーブ、レジストリンク
		モーリア坑道~真北の森	PAXESPR ( ty ) NULL ( )
		アルヴァニスタ・他の2つの活動の他の意	シルバ マトック
٦	K	水塊ユミルの森-南东の出っぱった海岸	プロテクトリング
		水镜ユミルの森、午の菱形の布	ロサニアのトレス
1	M	炎の塔-北京の孤島	ながつき、エリクシール×2、へんせいき
	N <sub>c</sub>	オップウイレッジー真元 岩と海岸一つある点	こくたん エメラルトリング どなべ
ĺ	0	白桦の森~北の狭い海岸	エリクシール・ゴ ルデンヘルム、だいりせき
	P	白桦の森〜北西の山上の雪原	N·G. 2SWORD ラックプレイト 1, エ
			ルヴンプ ツ、エメラルトリング
1	Q	过去ダオス城造ー桥の南の小湾岸	Rラインシールド、7SWORD (デュエルソード)、エリ
1			クシール、エルヴンブーツ、さんご、レッドランタン
	R	过去ダオス城迹~北东の海岸	けかわ×3
1	S	ミッドガルズ造ー南京の半岛先輩の海岸	タピストリー×9
	T	フリ スキ ル あ活の # 恋き点の 有性	けがわ、Hガントレット、メンタルリング
-1	U	アーリイー西の平原	けがわ、レジストリング
-1	V	アーリイッセのまたの手段	ブルーキャントル セフィラ

# 忍者之里相关情报及剧情

1 得到レアバード

和ジャポン族相关的书 和ベネツィア 思子对话。得到和忍害有关的情报 在 试炼洞窗及相关侧情 アルヴァニスタ民家房顶上和人对话。 3.去トレントの森。トレントの森从开始 地点开始按上、上、上、左、左、左、 上、上、上的顺序行走,然后すず会将 我们带到忍者之里。 すず加入方法

ユ クリット ものと きのほら

到达忍者之里后,从乱藏那得到装 美她的聊情 备ムラマサ、温泉剧情得到称号。和訂 会并得到惯时, 之后才发展会出现, 并

2 收集3个情报 在ユークリッド城间读 稍有不同。这再去忍者之思、すず加 入, 并得到惠义和温程剧情称号。

> 试炼洞窟 すず加入并习得一个忍 术后,和乱藏对话后来到试炼,周窘。在 试炼洞窟内すず一人要战胜5人,成功后 得到称号和装备。注意敌人很强。需要 一定的级别。在热砂洞窟得到曼珠沙华

すず加入后和おしず对话得到称号 裁対は活活 去参加ユ クリッド 武术大 じきとうりょう。使用称号 チャンピオン 和おかよ外表現を収削さいフトカート



アサシンバグ

Anis ( MA. B:7SWORD(F -- 4714 こながつき D:こくたん F 魔术アースクェイク Fうつしみしつぶ G ?BOOK(ミストセブンサン)

ブランチェ プリースト

# 克雷斯必杀奥义统司得方法

'Quan	2	2	45-	蒙	1	接上使用
)英连脚	4	5	突突	物、变	1	能飞过较大的敌人
孝 三雷新	8	9	新、新	变 雷	1	跳跃时有空隙
4利	12	12	泵	变		将放人通到头使用效果大
戊午破新	7	15	\$fr	变	1	4.定出现甲, 对矿中敌人也有效
<b>举程</b> 英	6	20			2	命中軍・定門は上升
3.服天服	8	23	突	X	. 1	不是很大的敌人,则很难命中
平价方阵	20	27	突	地	1.	将敌人遇到头使用效果大
真字破新	12	31	新	变	1	约3181务务
新代表	10	34	-	-	2-	HP体被
换 7 战机	12	37	斩	457	1	攻 1 与伊惠的接能 能攻击后方敌人
網招来	16	41		1	2	使用标场予的伤害大、贴近的话的
						造成144年供属
四空發破	10	45	突突	光、变	1	能改+后方敌人
阿護生	10	50	\$6 \$6	物人	1	威力率 破绽很大
语名英母批	28	-	新、新	七 变	3	将敌人遇到歹使用效果大
全山翔转移	30		\$ 4 4	* * *	3	上升的充弹给敌人的伤害大
			突、虾	变 变		
ケガが	35		\$F	45	3	能攻占后方敌人
猛埃克韦破	40		新	9	4	发动Bt碳增大

属性有变、物、地、水、火、风、糯、无、光、暗、死。十 个种类。属性 死"有即死效果。属性"变"是根据人物当前武器属性改变。

	_					
名称	TP	维得LV	神类	属性	C	备注
資中・英脚	10		夢矣矣	变物变	3	機神学・天装脚
童神员新被	15		新	变	3	<b>詹神学 -4回新</b>
<b>淮油</b> 5 裂破	18		突步	变 变	3	秋 雨 ・新り上げ・魔神魚
龍神 空破	16	-			3	ス <del>定製破・魔神</del> 会
等子上去脚	15	-	突、突 布		3	7 新庄脚 - 辫子战研
狮子环破新	20	~	新新	变物	3	虎牙破斩 • 狮子战师
等子千裂破	28		突 新	变、物	3	前进秋、雨 -狮子战吼
				光 变、物	3	对空聚破 +衡子战吼
<b>英丁、英概</b>			新杂花店		3	袋爪雷新·飞舞连围
表"雪野破	18		新、新、新	变 雷、变	3	<b>差爪器新→4回新</b>
褒川 - 製破	22	-	新、新突	变雷变	3	· 茶川雷斯·秋少雨
表而人心破	19	-	英文、乐、乐	七夏夏夏	3	闪空裂破·袭爪雷新
风服天卵脚	1.0		突 突	初、人	3	长来三脚 →凤凰天卵
风度穿针破	17		突、斩	火. 变	3	以厘天装 +4回新
也里 - 教堂	21	-	奕、奕	火、变	3	「現原天銀→秋 » 附
凤凰大空破	18	-	突、突	火、光	3	风景天银 + 小空製破'
时主要破断	50	-	新	變	3	タル新・虚空巻破粉
转移苍破斩	40	-	突、斩	元、变	3	空间网转移 '虚空苍破新'
冥空新翔剑	100	-	新	麥	4	海湖险号后、1回战斗中将HP恢复到最大。
						在这一块不下HP电灯后,被XXXX发动。发
						23后效属性攻击无效化
at the section and a	FR W	de v. mi	A WEST OFF	沙米红柳田	4-24	THE PROPERTY OF THE PROPERTY O

空新期到平在	E技能計"里	
3	Total Control of the	
名称	入手法: 过去	入手法・未来
虚字并破新		専門フランヴェルシュ的
空日都转移	-	得到エタ ナルソ ド助
文明的	-	得到ヴォ バルソ ド的
温度连击破		ドワ フの神殿B9的宝箱
機印 (英樹	現代地下基地的トリスタン 即型得到	
機棒亞被斯	ベルアダムの料式器用語、过能職	ミケ ルの町左下的民衆的タンス
	9)通路从瓜易那得到	
魔神千裂破	アルヴァニスタの緑地下、高场へ	アアルヴァニスタの都地下酒场从土兵
	1 兵 8 7 復 6000 東 9	郑征6000头至(
魔神司空破	12壁座の塔西南的帐篷	12程度の送西南的帐篷
指了人英胞	ユミルの森东边的帐篷	12年中の塔西南的特護
押イィ吸折	-	ユークリノト 城太水大会中主版ワイヴァーン
解 + 下裂破		<b>专</b> 事加入时
狮子 主破		フリ ズキ ルが宿屋
表示、新脚	ミッドガルズ北側陸藏的人	アルヴァニスタ城2加到1那
袭下雷斩破	-	モーリア流道下ドワ フの仲段15宝箱
	ベネツィア市防其岸女剑士	ベネツィアも防具屋女領土
	ヴァルハラ平原战役后在有帐篷的场所	ヴァルハラ平原战役后在有統羅的場所
贝索 + 用脚		ミケ ルの組織 水道場所匠堂
见有知战斩		オリ プヴィレッシあ边的洞窟
	エドワ ド房屋西南的帐篷	エトワード 房屋西南的快運
见图天中破	-	常暗の町ア リイ茶店
37:平碳新	-	得到エタナルソド 計
转移苍破斩	_	得到エターナルソード 时
英章新聞劍	-	在ミゲ ルの町翁米道場受付発対话
		后,到宿屋鹽货

敌人

# 1 一武术大会继战心征 |战略 | 准备完

次數 对手

パグベア、クラーケン、マンドレイク、ACローバ トラゴンナイト オ クロット、ミスリルゴ レム、パジリスクキング 第2次 パダベア、ジェニファ、クラーケン、ミスリルゴーレム、パジリスクキング、

ドラゴニュ ト、マンドレイク、パグベアキング ウットカ ラ ACロ パ クラ ケン ハジリスクギング ミスリルゴ レ トラゴニュ ト、マントレイク ビックフット 第4次 ドラゴンナイト、ジェニファ、クラーケン、バグペアキング、ミスリルゴー

レム、ドラゴニュート、バグベア、スピードスター リーパ クラ ケン バジリスクキング ミスリルゴーレ

ム トラゴニュ ト A(ロ パ フレイムロ ト 明6次 ドラゴンナイト、ウッドカーラ、クラーケン、パジリスグキング、ミスリル ゴーレム、ドラゴニュート、オークロット、ケマソツ

ビッグフィト トラゴニュ スピ トスタ リ パ フレイムロ ト ト ハグペアキング、ハジリスクキング メイカス 新8次 ケマゾツ、ドラゴニュート、バグペアキング、ウッドカーラ、ミスリルゴー

レム、ジェニファ、ピッグフット、メイガス 13 クラ ケン バジリスクキング ミスリルゴーレ オ クロット

ム トラゴニュ ト、ACローバー、フレイムロード 砂線庫 ドラゴンナイト、ウッドカーラ、クラーケン、バジリスクキング、ミスリル ゴ レム、ドラゴニュート、オ クロット、ケマゾツ

ワイヴァ ン どうそう おきよ

### A 4 1 4 4 5

フレアボトル和リキュールボトル パー。TP很充足、装备两个フィート

虎牙破新·魔神双破斩的连击很实 是必不可少的。 多使用レッドセポ 用、其余的则用虎牙破粉→剛招来→魔 リ ~ 増加HP最大値。武器方面、得 神双破折、攻击力很高 而狮子系的特 到エタ ナルソード前、装备レーザー 技后追加度空苍破新比较实用。パジリ ブレイド、得到エタ ナルソ ド 后則 スクキング会石化攻击。所以在战斗开 使用之、最好是准备エクスカリ 始时使用リキュールボトル。注意攻击 力低的射候则不能対ワイヴァーン透成 伤害。

シンボル。

供格		
次數	名称	内容
1	[6] 人 1	是、智·二、6克分
第2次	特产品セット	ティ カップ、タピストリー、だいりせき
W3.5	お守りセット	ポイズンチェック パラライチェック、ス
		ト ンチェック
第4次	お肉セット	チキン、ポーク、ピーフ
32+ 5	び生セット	セ ジ セポリ ヘルベ ヌ ラベンダ
第6次	ボトルセット	パナシーアポトル、ライフポトル、フレアボトル
		リキュールボトル、ホーリイボトル、ダークボト
		ル、ルーンボトル、チャームボトル

第7次 マジカルアイテムセット マジカルボーチ、マジカルリボン

ない グミセット

マジカルルージョ 第8次 島太陽系スタ アイテムセット スターベレット、スタークローク、スターブルー ム、スターメイス

スタ クロ メ スタ ヘルム スタ シ ルド アップルグミ オレンジグミ、ミックスグミ、レモ ングミ、パイングミ ミラクルグミ



マジカルブル







## 入物全称号入手方法 PSP 新山坡 南瓜完美传说西西亚州经典之作

きじょう

1	
みならいけんし	3. 明成是
けんし	习得魔神飞燕脚的时候获得
バトルマスタ	L-/30
ソードマスタ	Lv50
フェンサ	Lv60并且英文6个习惯
ブレイブフェンサー	Lv70并且习得全部必杀技
ラストフェンサ	
おうぎでんしょう	
	话后在宿屋睡觉。
コンボマスタ -	有コンボカウンタ 和コンボコマンド
チャンピオン	朱来 ユークリッド 飲水大会中击倒
	ワイヴァ ン
いしとりめいじん	
	戏获附两久
じくうけんし	得到エターナルソード
ギルガメス	イシュタル传 さかで日本は 然后去フ
	リスキ ルグット・ロ カセス
マッハせいねん	过去 アルヴァニスタ、高了レース
	でマツハ85つ年。
ベルセルク	八十七十年 唐成/独印。 明以通走
グルメマスター	全部料理的熟练度最大
しはんだい	未来 さらケール ・るっぱいら近胜。
さむらい	未来。在恩者の里得到ムラマサ。

アーチェ	
マジノクユ サ	+ 10 00 .
ウイッチ	习得魔法数5个以上
メイジ	)四魔大数10个}
ソーサラー	习得难法数15个以上
ウィザート	可科·魔士数26个。。。
スペルマスタ	全部魔法司得
はくがく	过去 幸モ リア坑直的石盤
ともだちおもい	过去 建立リア基的創情。
べったんこ	未来 去忍者之生
うわばみ	过去 去アルヴァニスタ的船交渉时。
・・りょうりにん	未来 去浸霉草
グルメマスタ	全部料理熟练度最大。
いがいとデリケ ト	过去一被关・アルヴァニスタ的声射。

ヒラ	利學以此
クレリック	Lv7
プリースト	Lv12
ビショップ	Lv20
カーディナル	Lv40
ポプ	Lv80
	过去 クラース魔法修炼所
キュ ピット	过去 去参加ナンシー和エルウイン
	的结婚权式
ボインちゃん	未来 去 老之主
きよきおとめ	过去 得到ユニコ ンホ ン
ピアノのせんせい	まる イヘネツィアのキーの許容赦子
	ルシ 依然ら マかきを表金
	全部料理熟练度最大。
さいしょくけんび	大水 ア チェジャ×りょうりにん
	以於於明美 但分子看據到

クラース	
<b>中等</b> 表	
まほうがくしゃ	6 1b .
テイマ	与シルプ契约。
サモナ	ラマクスウェル契約
エレメンタラー	与オリジン契約。
ウォ ロノク	型2年的精计10个
サモンマスタ	与全部精灵契约。
モンスタ マスタ	~ メル 意具 作項もものダオス
トレジャ ハンタ	未来 将海賊アイフリード是真宝 ロ
	ザニアのドレス'交给グラハム。
しりにしかれマン	
えんれんのひと	来末 最终决故前ア リイ宿屋的剧情。
アイテムコレクタ	*ペコレクタ
グルメマスター	全部科理熟练度最大。
しあわせもの	大米 在ユークリノド宿居住宿

100		
ア・デャ 1/0 スティス・ 1/0 スティス・ 1/0 ストライラ -	ハンタ	5 Bengar
スティペー	レンジャ	Lv5
23 9 水下ライカー やきしいあにき 出版 サイスの計構事業交換 出版 テイスの計構事業交換 出版 テイスの計構事業交換 に関係することを また 名権関係できる 大大・ストール・ファール・ファール・ファール・ストール・ファール・ファール・ストール・ファール・ストール・ファール・ストール・ストール・ファール・ストール・ストール・ファール・ストール・ファール・ストール・ファール・ストール・ストール・ストール・ストール・ストール・ストール・ストール・スト	アチャ	_v10
本子   本子   本子   本子   本子   本子   本子   本子	スナイバー	Lv30
やさしい的にさ 現代 ト ティスの円得差単交換 用学プライ とりまくか スケットいきわう +4 ト とパー げきマットやろう 大文 アルマンスタ・画Tレ : でマッハ的ウキ。 たくましいやつ :4 すぎい :5 あついまとこ 未来 スルファニスタ・画Tレ :	シュタ	. v50
母原のフミイ とりよくか スケーだいよわう トナー カイド げきマンパゆろう 大東 アルヴァニスタ、直丁レ : でマンパゆうな。 たくましいやつ ・ボード・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
どりょくか   未来 在宿屋締然。 スケッだいまわう ++ ト おノザ げきマッハやかう   未来 アルヴァニスタ、薫了レ   でマッハのウラ。 よくましいやつ   本来 ネユ クリッド上世上时。	やさしいあにき	
スケヘだいまかう ++ ト 名と下 げきマッパやろう 大来 アルヴァニスタ、原了レ : でマッパ的少年。 たくましいやつ ++ すず ** **! あついおとこ   未来 法ユ クリッド上重上時。		
げきマンハやろう 未来 アルヴァニスタ、菓了レ : たくましいやつ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
たくましいやつ 3 + すずり、91 あついおとこ 未来 まユ クリッド山道上时。		
たくましいやつ 5 * すずり * 71   あついおとこ   未来 去ユ クリッド山道上时。	げきマッハやろう	
あついおとこ 未来 法ユ クリッド山道上时。		
	グルメマスタ	全贯+120分 如何度最大
くろうにん 未来 去ダオス城兵再去ミケ ADBI的場	くろうにん	未来 去ダオス被兵再去ミケ ルの町的塔。

কর'	
すずめ にんしゃ	
からす にんじゃ	Lv20
つばめ にんじゃ	. v30
はやぶさにんじゃ	(Lv40
たか にんじゃ	
つる にんじゃ	
にんじゃマスタ	
ひじょう	初期设定。
じきとうりょう	与二者の中的お <b>しず</b> 対话
あまとう	与オリ ブヴィレッジで料理人対话。
しのび	通ごさた河窟
ピリビリちゃん	初期设定。
グルメマスター	全部料理熱無度器大



# 三叶草精英制作人三上真司年度暴力大作

基本操作					
左摇杆	控制角色移动	Luck			
	4. , 8) .	Δ	[題击(默认)		
30	藝古 (歌山)/歌湯选择		2 4 4 4 7 28		
	18 + 25 6	12	挑衅敌人		
81	发动God Reel	IR2	t 1-1 Hand		
STARTE AT 2	1 年上安介				

## **顾**斯与别是



## THE STATE OF THE

## 例成与上面之手

有源处中植物聚Gon Roed的种种如果使用用含, 可以在脚中物效,量大物多。种核的使用方面和《大 棒 性的溶肿 样。核、按定的、水干透透色核及、 只要斯斯还有 走的Gon Roed-微数可以使性。不同 的解核极度力大块最后的激性。从中约36年等 等。所 上卷之下"Goor and 相如则是人公会于免敛状 点,按上包由,然后相随时中主人公会于免敛状 点,这种效本于受阻剂。如一种既存的一条列型的 Origina Componed—能够、Goo Hand庸骸,两一定的 气力槽,可能够过一些长时间级。

## De al character de la constante de la constant

## 商店, 原於与非說為

# 在这个混沌的游戏年代 谁是真正的强者 用上帝的力量施展神技 征服无知的暴徒

张老依靠暴力支配着这个四十一自体管理个地方也是人知 措,大概是英国吧 1。然而,在传说中拥有"1.帝2手" I God Hand I 的人。可,但那一股不同量来阻止恶人的 無行。放在決天。 へおまむま ★ まむり か 个名叫奥 莉维亚(オリヴィア)的漂亮姑娘来至"这里 使对这样 物性食器的歹徒、这个叫吉徳(ジーン)的年轻人的右手 增发出惊人的能力 他就是传说中的上帝之手吗?

### ~ STAGE 1 ~

2. 4 2m的 4. 6mm 上来的几个杂页可以很轻松地排放。打 サッド式 けい、の数几下、計算之後 2局界 全解子。 こと 一角 - ロミーが出現 養計スペシャル 年提示,技 

ごからこへ人在散放表百姓, 路見不平的时候 ・ ま具性キー、・1、事ヤー、 海坂里的高个子部権を 一つの世でまの計局 多要を中 : その同情 光其是年 夢」・ / 排下を楽 主 1、年 、 ネンコー / 外基他方 キケ素ホテアからお昼徒 中間攫下が出立場往接

此作"这几个人之后进入酒馆里" 堪亚氏个半着的 January 身体甲族外语士 可確立 平时 下云轴 · 提名條約 下蒙許怪 文志 7、代中有一個是有條約 森主的 这些经物攻名为和外徵广新污迹 God Hand · \*\* 扩大/ 钓科板 H 174 \* 2 . , 调金新的



切式 と信用者権通信室的其他 世星 刺り的就是 7 外的几个杂兵了 龄了 个大个子会变好怪之外,其他的 都很好对付 把这些人干掉之后,那这里的钱财都搜干 净,就可以从马厩尽头的水 "进、下一个场所?"

与此同时,在 今期暗をゆき ぎょせ 人目们正在 召开一个邪恶的会议 他生かし程念 天従原个拥有

からみそと、辛 千里古界和奥和特の在 領土安顿下来 . = 最前項を担め要調査さんのの目 古史表示故事与 可一年至 这对腰下分级传来哪心此。 群哥人园然当由 卷 / 1 四人 古黑不能相侧内心的恶火, 决定下去断拾 311个算仗,却发现他们也在不怀好意地盯着自己——怎 A(回事) 原来奥勒维亚不知什么时候在他背上贴了一张 投助於:帝之手"的字条: 真是 -- '& '%& \* S#@ ...

首先打倒送3个布兵、之后经物果然出现了 干燥它 之后得到新枝。这时间到奥勒维亚所在的旅馆,可以看到 今9年的小窓應(プチデビル),如果同意玩游戏的 活, 数可以进入一个异次元空间, 将所有敌人打倒之后可

之 6. B路 直过桥, 收拾掉对面几个敌人之后, 乘 を禁令 オ × 料 2、 単 4、

以 6 \* 針對 ■古罗首先通到的是两个杂兵。 三 4 边有根本程, 定要在他之前夺到下,不然被他 些别的话 铁连轮你就接了 抢到借了之后立刻销售费工 14 战 把握子打断之后他的HP也差不多了 。荷擎解决战 +, 继续前行

这时候有个胖子和他的手下在散伤 个卓民。胖子 居然想出 个非常等者的主意 让 只带有彩窑的吉娃 健狗! 南チワワ 1 败了这个可怜的人,然后告诉他,拿不 到加高的活就必死无疑。 9有办法 先教 这个人再说吧。 金面谱的小矮子胸缀极快,而目去,1招吹引到敌人焊 伏的地方。如果不嫌浪费时间的话, 边清理敌人 边边

囊,一时半会也死不了,寒 终杀下去最后干掉扔 炸弹的罐子 将到血清、拿给那个被构胶的人、伸喝掉血 清之后数会给主人公 个新枝作力接答 (由者萨用来唱 的场。 再往年,至世界11日,双可以进入下个地点了

另外设生还有一个小车魔、1、1他提供的游戏团然 由霸和快打旋风里的打"车"汽车是3D的。新城

5 暴露装的多个粘肉炉 至男・银男 这两个肌肉发达 助子科确的家小育成之样子。还 哽唧唧喝 地拉做神吟 10 000 00

要把四重全部 リロオ賞以来 竞选《个程》与4"■包修里等待善要的是两个身着转改

全两个两个构能下来,操个电抽筒写明,约到两个那 子之后,身领二岸抽血向身是重要的,这时被联注多 内重他们的合作技,他们的优身被数据提择。所以 者,粮其中一个人身人还得,可以暧昧一定消失。之后 用God-Real集中建治伊蒙少的那个 收拾完一个

的那个就是现代多了。



書きる事 合体之名をす 産別 歷、茶人四天千之一的艾兰母新动在这里。但显過往2樣 的大 1被几个人脸 经的东西封住了。要解开这些界印。 必须接到三个十字部才可以

第一个十字架数在别进1榜大压左边的屋子里。扩倒 驱动的杂兵,有可能出现保护 这时要不犹豫地用God Hand 手模它 得到十字架 出来之后到大厅里出行艾尔 推斯的塑像,会等下 本色情杂志 网络之后气力相会全 被遗God Hand是靠这种车并回复的 景明

第一个十字架在楼梯射五的房间里 有宝石的那个 这里的敌人很多 连续会也两批,还有会变怪物 的。全部收除十分之后将至于十架

第一个十字架在楼上的某个街口里,有女子来教的声 音传录, 遊去 看, 是 个用子在那里调戏妇女 活不 .R. 特殊K数特件, 湖至1字架 机均个女子会跑到接下 再 去技師にはい、品の同葉は力的で要 み・全十字字集各之 后、棘可以去棒上餐开钵 D、 进入 多量BOSS的原则 7

打倒艾尔维斯回在。这里等待人學生来的是意人四天王之 一、肥胖的艾尔坩斯 电处设位处分 7 与已故的美名程度 教皇雷岡、但是无企从退寺とかびり上都衛不出他们偶有 什么相似的地方 7、唯即处疑古母到俄是不是上帝之手 object 1 May + E + 40 7" ,

BOSS: エルヴィス

**在开打之后先取得相子集份的统** 影响、用质密翻器器、抽音用定波器内。在地之前把

### ~ STAGE 2 ~

艾尔维斯打不过古界 军城跟掉了 古恩规划桌前维 亚才器这一份会享作制的"人",但他帮助去投物理论。不料 趣勤维予对他说 如果他不喜欢上帝之手,可以把它依接。 否则就要帮她去调查附近村民失踪的事情。 干 ,为了

好再次踏上将投票人所

18 25

代人的學意圖年後的報道 。全等所了一片人角。 0 LI ARPWATE I 失要护路, 化型打造除 +

A. . 高元化 / 申 / il 抛石机向に甲煙を入場 不要被打 だ ご エ甲動物性子女 性致人、193.1 おのチンケチ(物) マナカド 建炉川打景

之后会出現おしおきに得す 枝 環境の いいり逆口的 PP 另外这些女与描述中创新存饰上做娇媚表介, 「要被 蒙蔽了。12下中的生产猛和地攻击针一破解这招的方法是点 上去技 號 & T. THITPPH 5 ARTI MITT 下棒以几个放入之后主获得 把钥匙、填烟向前走,

上坡的班工有几个女子在清安排外 赶紧让发为她们解 图 资金子和安晚女的走力不紊,还是要避免被多人围 尤其是要指队员产业铁磁的变体 用God Hand对付 之后获得3种组图数 不(4) 开前面的 17

、味\*\* ●暴徒 1轮出 龄。将 个无辜的人绑在柱 子上、面刺斑為人芒、电道他们要放人体焰火 眼看那个 倒屬作 新妇 市中领要被怎女龄花般地飞至天上被轰成碎迹。 与外不能贝从不称了 首先安鞋。去野了得少线。然后将 周围的苍暗()构构 中华 枪下载人的大把然后朝他(1身上 紅衫是最有效而且省事的方法, 不过

有几个意义吧的家伙专埠绿点您等 84. 只要录用配点扩展的超来 144 型及时护火器 F, 并且 + 棒来和之放轨 少了。所有的收入统治天尼、海绵的人命 下植枝 打ち上げ歩火 作力! 答謝 使用这招可心持敌人 打上天、十分物笑 接着哪 绿向前生, 週到 多魔 完成任务后可以增生 7500G. 之后两年 敌人全部 育天 将你 品級大手和之后进 人下 个场面

进入过里 就发现证处在: 上站着两个 > 7 小兵 ※4 的刀子提升 千菱硬网 。 以先聘上有申録がお子 用桶搭耳中 个打下车 再过去把何外 电线子 打断, 这两个家仆和 형 위에 가 가 되었다.

们, 專到组织即 绿白鹤庄 12 (7 / 1

商



★皮略人行道★2006,20 1.05



前区》 华有两个手臂的大争起置机。先清挫扔炸弹的小 **泰尔 然后拆下起重机闹闹的铁杆, 超手臂落下的时候猛** 1. 效可以排它们打烂。这时候下面的门打开了,跟进去 され来型上車,有一种像人脸的门。必切直端攻击才能打 F 它会成出, 主意后空勘回避, 进去之后遇到 个使等 刀的杂枝 有他侧 | 的时候可以使用新的OTE 关节技" 将其身上各个关节全部折断 追,板吹驾驭极夷 之后得 到钥匙,下去开门,进入新的场际。

食除·膀胱之桥如一上来只看到一个皮鞭女和一个大男。 教价净细》之后发现前他的地方很奇怪 住先迫 看 原来 这里还有一条空道通到壁面 扳动机关,可以打开原来那个 地方创养子 个人境图则了 望面有 群人欺争 个女子、途 至下有把他们引上来,然后两 个 个在给论 女子在得 教」行会培修新的神技でよりやド、後下来的唯声就是前面 的桥子、桥的那人有"个机械装置"不穿地放出暗箭。其 矣 动应前冲 动技"解处可以避开大部分的船、冲过去之 应领可以将这一个机器破坏掉了。后面的敌人比较好对付。 主象铁棉熟即可 最好在 开始放护铁棍打下来,然后再收 抡后面的敌人就好办多了。好败这些敌人拿到钥匙之后,吉 學哲型 7 ·张泽镇 人组的海报(通缉今 鸡克 文一 · 也是错取"上帝之手"的人。曾经威胁患罚继亚斐砍她 的胳膊 当时还是个 混混的吉德看不过去想送英雄、结果 自己的胳膊被他们活生生地砍了下来 地现在的手臂。是真 构绘必想他带到动上的。协真价定的"上京之王

作序 - 人相聲稱圖上次歇伤吉恩的二人又发现了他 并且 对他创造生的胳膊发生了兴趣。看来他们想绝这旦手再砍 - 久'当初的断手之苦在自想脑海里记忆犹新,现在正是 向州 网 签 7 也的时候

BOSS: 依手三人组 #三人名—十一个与主角类学校、所以的原本不 服分、海黄的医汉帝和未来和大、典学上行动识 、穆斯多、他的研究也很容易接近。平时操作用 基础打破一样用于上的大领域来通讯大水、只要 向腦纖纖練可以解开,之后就是能學的三章一部十漢时回 因論學、資幣資料輸示、另外後指金差別包裹更專、后 的数可以接受整体有差失更多。就也时间,使用关节 17年前至18日,最后是在时间之间的大利用用的基本 只要是由数字进行中还是有来点。可以用的体的 精子集中凝煌、罹災之順派住机会潜電影行、有时包

新き 自由いでの終井(相注 ( なべ かい シ中有两 块人子具。还有两处印记,只要把石头钉全标记的地方。 11就开了。果面出现的是 个胖子和两个刀手,很容易摆 [ 放松油112 E出往前, 有 个高个子 | 17 新全市 怪你, 再前愿是两道悬厚, 敌人会不断从上面跳下

这时候要主意 边打一边往上走败可。(7 干掉拌路的敌人之后, 吉廖末年 (上上的 座屋子 郷學有一个人面机关11, 打开と馬右生面发现机关。 扱动と后屋里的川口就打开了。清阶棒制全的敌人、再向 前生、砂企业引一台真色

艾尔维斯再登场自这里是否人们接埋死者尸体的地方,艾 空性斯也在这里。不讨他似乎对于下的工作很不满意,拿 ※把他们打飞了。看到赶来的古里。又写错斯似乎对 他有所企图 他想把这个"上帝之手" 手提回去 吉思当 **然不会乖乖地就范,于是两人两** 次交至。

## BOSS: エルヴィス

的艾尔维斯为了生姜古恩,使用了北上次历套得多的 招放,他的智益除了浓耀之外怎会响准火像。可以后 闪也可以何闪。另外一指比能顺着的就是确定来得用 力 "燕" 在主角身上,有的时候她的起靴没有什么征 磨他的体力就可以了。只要不被他一套连出打中,是

### ~ STABE 3~

吉罗回到旅馆之后, 奥莉维亚去诉他, 有人送来 封奇怪的邀请函、是 个语句场价: 既 这是四天主中的 女魔头聯係 シヤノン 没下的咽喉 古思し中有底、次 心去会会这些以磨特别人为牙的人

成人的特殊地圖之學表面看来是个乌埃图,周围都是 幅 其牙酸酸的样子, 但參不要下去之中的人 他们的背后隐 鐵着単机 さまか 丑 真如 育がれ 女明要実际上都是現 旅价器下 必须把他们打倒才提前进

这个关卡中有 处进宫, 甲面有来回旋转的帮刺的 箱子,一定要注意网络它共至一个过也可以利用它们来对 付款人,在它约算上不动的时候就可以上前将它们走 破. 之后绕出建宫, 干掉剩下的敌人, 得到钥匙就可以 进入下 地点。

神秘蒙古人出现舞吉思来到 片开阔的地方,这里空无一 人。突然。 精巴士不知从哪里开了出来。停了 停。又 向远方驶去。车上下来一个看报纸的人 等等,这家伙 富人旺。



巨大的深水伸伸,並之際它近身獲斗的话,如果不加多 闪、据不小心能像並持。這場維持高級浪學學人內,新 了体能,更複雜雜的冷蘇維考查是不可缺少的。平时还 是多加條內。複數的核槍它用棒;消費它的核

芝葉可能的末古力或有7時。一帶是把祭弃本地上 然東从室中用那水学與來羅像。這時間只要鎮壓提示 及時職人以下,他〇個統可以循环亦同。让它押本地上 抵免等力。另外一种取者以前解棄。它領域即像大门 时候游李祖元主国行,张明副帝主关他时郑明北京状的 下三路的第一会心一音"。 语句失去原统第方:英斯兰 上去一个过剩那(〇·翰)蒙可以将获制性,是气候的 还可以补上元期,另外它在外方不足的时候会集都有 它并否把食物中液、涂料的测量、单等等、普得后来 不堪设想、只要条持住、就可以把它打倒

SI IT I CANA I MAN TOWN CASH CASH CES 古罗未到游乐园的为 个器点 群平兵在这里纯舞? 不 管照の名で 先上ま打闘月へ所は、歴史其中有个語子里 居然有火箭館 铝糖先乳由 打倒1个敌人之后就会有怪 物出现, 找起入薪售来对食目标按下×键 - 炮解 +。 / 3 貪以种怪物全身带刺, 攻击方式与 生化危机4 里带新 的橡皮傷尸相間,但是威力徐人,一个全身放影可以使你 失去多一半体力。 没有人筋筋的语怎么和它打呢! 如果在 这之前你有在商店里Power Up的话,那么现在你的HP也 并还解得住它扎角下 否即创话。Continue吧

随后有2扇(3打开 进入其中十个、青光杂兵、在尽 头发现开关。扬动之后就发现除先不真的 3现在已经变成 人脸口了。去那里打开数0,50 绿绿的进 但是那里还有几 个家伙留守、先干掉他们再说, 里面还有两扇门, 敌人出 取。清理完毕之后进入右边的门。至达下个地点。

恐怖的通常無さ里針像是 个阴森的地病 古恩刚刚走进 去, 身后的线片杆突然落了下来 难值是理仗 这时 群 委项严矫健的身影上现在他的面前 为首的人胸前赫然印 着大大的。字 有语学、ewid Jos? 非也 这几个小家 な発音に結果・AC - Min Min Five



狗狗士之■ \* 中最与多到 游牛园杯 马及物种藻外面。这 里到处都是占维娃、见了人之后并不害怕 还往你面前凑 这是生。他事 执道这 带只发现 个人,他告诉 吉思、徐他之外所有的人都被变成了告妹妹。难怪这里的 狗狗多得跟闹人 样

**な人)、原路返回到河外高、通过另外一扇门就可以** 

当点要于在异物制造这一事件的元的的时候。一个妖 艳的身影出现了。不用点也知道,这位女子就是把马戏团 里的人变成 1 狗的恐怀。看来婆解决这一事件,必须把她 打敗すっこ

近人下个场景了

BOSS:シャノン SMAINEMANA AREA - 首先要注意的是,她的 如果跑到场地中间的话地会让笼子落下。 油层以 要達制和个果实的(其中一个全接後)、非水主打的时候必須無特比较近的原商。即應在计學攻击。 活用眼前距连续接,另外对支统的专用级一门的在这里也含得两份,只要被往往上一段,将列金钉了。 無為掌握延的行动规律之后,可以做到编剧随归 (事)。打熊鄉之縣、雜農然召喚了一辆巴士添走

### ~ STAGE 4 ~

去网络阿拉纳尔兰 多异维亚女型的去破坏一个机动要塞。也 许是对这类《理由的要求》 5.2为常了 青铜业类构编型 好好灵在祭印 自己直要都《歌歌游》、了中校要塞的道路。 直接一千米的巨智量 医中尼亚人的机动要称 从外形上看, 像 只硕大的螃蟹 人界骨1 , 罗寒的外银, 在这里的敌兵是 几个礼物海盗华中的女人,但是干要小看了她们。利用油桶先 撤平一两个人,然后往前冲载可见了

**机局人士台拼回**要事内部的时人把将成机就人的样子。无



人依然会在尼局变成怪物。对付他们 中们 的方法和 夏时间去启空这些 阿多仁,经中华袭束 以前一样,小一章铁程的男子,具余的人倒设什么太难对 们的、维维向前走餐可应到太下 个人口

初朝之 咖啡 这里 开始有一个女子从对你的桥上选过来。背 后有人在息。这时需要用箱子把追给的人碰倒。帮助她进 决段情节和生化A型帮助Ashley小桥上进股部段有点 像 女子成功逃过来之后, 会给你拥抱和亲吻。气力全部 回复。《Punisher》 之后可以来到桥的另一边,得到许 老好东西。继续向前走,可以到达下个场所 本笑的 个场地基本上和清晰过关游戏 样。 直往前冲就可以! 无论如何都暴上帝之手而正所谓英官路空 点带在大螃蟹 學又遇到了敬他手的那"个家伙 看来他们对上帝之手还 除不死 , 这的干除卉 对 的比证都不干了, 有接对去 學群說兩份之, 除了反击, 受存到如如而去



(珀× 人被有問師3丁即 一於州/ 413 上帝之事 的执李根深、但服他们已经没有机会两去抢夺了。因为在 他们身后,出现了一个更强大的猎歌"上帝之手"的人 你我都会被压扁雪打败,人组之后,古罗来到一个充满机 关的地方 先于掉2个敌人,拉开机关效可以跳上去。这 學的机械会句下猛压,先把这些东西打烂再振动开关。注 愈开启开关的时候会有敌人出现,有的还会变怪物。打开 个开关之后 原先闭锁的门会打开。两向前走会有小游 茂, 还是打汽车, 但是有敌人干扰。可以先把敌人跪下去 之后再抢代车打烂 时间还是够的。最后再向前走、打败 两个杂兵、进入下一场所。

铁精上的时装费量主角面前的铁桥上有两处缺口, 需要扳 功开关才能护上面的吊桥部分放下来。这时才发现原来弘 前许多在跳舞的人 1 怎么哪的人都跳那种变态"百额 对付他们最简单的办法是拿由捅砸过去, 確每的话至少可 公仲2人而死。侧下的就好对付了,于绝少群人之后再往 前走、打开第二个开关,又落下 群人 协步冲到桥那 人, 举起浩楠便砸, 然后挨个狠抽 通上变怪物的敌人不 用急,有一个火箭筒可以用。把增援的敌人也干掉之后, 统可以进入前面的地点了。



为婚 处广格。国这里的场边很简单,只要一直向前 走,见到碳往上跳就可以。到了第十甲就会被锁住。然后 放得和落下的敌人战斗。,主義布的敌人会变成章"飞载的 怪物。体形和威力比以前的怪物都高出不少、干过如果有 气力的话用God Hand一等卷就可以打败。所以不管是太 难 前面的。第一个笼子才真正空险、因为笼子外壁是通 电的、只要碰到就会受伤。不过在这里可以用以飞攻击技 特敌人费到墙上,所以还算是比较公平 打过这两个笼子 2 后就过关了。

另外一只God Hand 一个數學領外人出现在言思面 前。他扩左手有着和吉思 样的较多 难道他也是上帝 2 手的传入? 他叫筒 季作 アゼル , 自時是奏荷雄亚的 未婚夫、是在丰寄宿籍"完雕之手" Devil Hand 的人。他 寻找去思的目的,是为了得到他的"上帝之平",从而得 到最高的力量。吉思被搞得 头雾水 真莉维亚怎么会是

· 企外类还是五言。但是本原和原案的敌人是一样的、有的 他的未嫌妻? 他为什么要把灵魂出卖给恶魔呢? 不过现在 应付 打败他(1)之后猛击吊桥的桥板,就可以将吊桥拉下



即 イトルトを古やマッカ、別 直 上常之年 不足 那么容易得到的,于是威胁了他几句就走开了。古思带着 鲢可排除向前走,现在的内务之争是找到机动要事的控制 牵,至于其他的事情,回人再说中

**巨大人前部的陷阱■**这里只是布兵而已。但是要注意一种 新形态的胖子,这家伙如同战国里的石川五右卫门 般。 對上背着大炮、而且还会趴在地上放"无双" 这个姿势 更像BASARA里的乳比" 只要及时解开, 问题就不 大 场地上有由桶, 舌用的语可以减少擦烦,清光这些杂兵 之品就可以进入BOSS般的房间了

候补天主 Dr Ion■操纵巨型机动要塞的、提四大天王的候 补人选 人称"四天王中等五人"的伊罗博士(**ドクタ** イオン 。他的身体经过改造、通过吸收电的能量而变得 福大 作为至銀ヤッ日看はかりさ いかまつい命が不安。

## BOSS: ドクターイオン 这个家伙根本就是个被暴火费……一旦追受攻击 就会分裂,而且有3种不同的形容,分别是智量、钻头 和火管池。无论哪个形态的成为都不小,但是火管地 形态硫碳最大、暖雪易受艰苦。所以不要轻易地冲出 去打、但是相似上也没有相子,所以正这之前一定得 把Goi Parlagod Harilania,它唯一的高点就是不全的 像,所以其事权会确它拥有力的综合才是制能之道。对 于它的收合必须现场解码。一定推荐一道发动收击

### ~ STAGE 5 ~

吉思找臭药维亚问起"芝麻之手"及其"未婚妻" 的真相,奥莉维亚告诉他说 自己和阿泽尔是阿 部落的 人,当时她的父亲为他们订立了婚均,并且让他们一直守 护"上帝之手"。但是后来阿菲尔奈取了上帝的左手、并 且将其改名为"邪魔之手"。为了避免右手也落到他的手 里、泰莉確認的父亲让她带着右手走了出去。其他的人都 被阿泽尔辛害了、奥莉维亚带着仅存的上帝之手逃了出 来,然后就遇到了为搭救她被砍掉右手的吉思,她当然 不能对自己的限人系统不救。这只干自然就给他装上了。

**吉恩安慰痛苦的奥勒维亚、哭得好假、演技太** 差〕,然后决定继续调查恶人的组织。这次奥莉维亚山 他前往水上集市。

概要: 人間乾投票这里是一座水上城市,风景优美、如简 威尼斯 般。只是 这里也有欺负良民的事情发生。-一等水就沉了下去,难道望边灌了粉不成 先把这些人 收拾了两说吧。这里的蜂形优势也很不错。一个回旋踢可 以把敌人踏到水里, 省了不多事 就是拿不到钱和道 料、所以是不是把他们打下去,还是由大家选择吧。干 操这几个家伙之后。周水的人会哈主人公新的梅技"ゴツ F 本垒打', 用这招可以将敌人轰到天上变成星星。用向 醇走走, 肖天敦人就会进入下个场所,

**危险的路地**■这里虽然是陆地山、但是并不安全 穿过小 巷之后, 可以看到使用中国拳法 青朝打扮的贫瘠。其中 高个子的人会使蛇拳,其他的小兵也不弱。但是他们的防 御力不高 新以这些人还是引到僻静的地方一个一个点天 比较好。小心会变怪物的敌人,其他地方没什么太麻烦的。 找精的團書■古思来到 彦吊桥跟前,首先他要应付的是 两个杂兵。干掉之后可能会有怪物出现,地方狭窄、小心

来了。留袖吊桥对面的敌人,将他们清理干净之后上船。 朝目的地道发、 表他現場高春会■ .. 船之后,首先要完成 个, 游戏。操 练织头的地位,构路上的放船击九。;也不知道这些船是非 的。如果不尽坏人的船部针15个7算准的 之后 群人贫



水上分裂をきゅうなどがよるたち、終于来到水上集 市。这里地形比别才要要杂多了。 何是丰富还是剧华朵 兵,一直往前中 至有铁 11°路的地方就要找钥匙了。钥 款在右边的房子里 将敌人尽量清理干净, 象型钥匙之后

₹刀組击手■ 文里的路例好法 先於馬至 群人在脓伤中 民, 教训他生之居得到原他, 西往前走是带人面锁的门。 但是上边的建筑物。有两个飞刀杂兵、强行攻打的话提择 烧,这时要快速中针右边的楼上 优先打击飞力兵。然后 可以直接辫 5 去,把一打开。在前边的台子上有加出。不 想和敌人磨蹭的活可以直接冲过去。

明量直播圖和不到吉地男在这里等着吉思的全球。这次他居然 D4子个数年 个生型小师 排音 2层450 外疫场涨出



先揮平打鼓男、注象他的远程 个怀问意。 法**使使收益能,**老脸之前能被自几个亲**爱的难见,** 坛子里的东西是唯机的,所以祈祷自己呼好一点吧

**电燃料 巨大的脚圖**这里《石枝》 「千 个大戏珠。55 在需要不断地踢扎, 上片前进 回旋踢可以用, 1字通背 暴量好用的 主意地上的电点、下套被电影 把联弄到最 上面8位置之后以刊开了。甲面是 个胖子 趁他还要景 平于的时候,向才能拿了那么半天。不要才怪,先来个看 针攻击,然后御轻松地将其打断下,进门,过关。

艾尔维斯的逆袭■两次吸在古里丰下的艾尔组取这次要求 管団夫的職長。後在安身と危候为 全色大内保物 終力 11.1.1.2.提高 ( ) (\* 1.年,2.1.解除与IT特种的



艾尔撒斯啐?支撑不住,变回了人类的样子。他自知已



21 c. 「自身的MP1支柱大型 海原生生物的対象 说 京正、如果他不是手魔 海矿话,其本是 个很好的人

#### ~ STAGE 6 ~

有際成次節制は处时間。正起と精彩的一幕 奥莉 電車 1 a 不过晚年間的茶の資本を単的 所以还是不 要可能勢了吧 現在要做的資本方式網索別女士場序 す 1 5、年 f 自立 古老直像計 T P 「 P P P P 」 と 複冊存立へ与集队成在後等 ちゃ独自 ノ 報酬を

第14、至6 目前文令同世、石川・文子、竹田东高、栗寺山大地心地、光清理区里的杂泉、中華・泰建四、祀功 加起田・米、州市田、出福福第中的、个女子全路の 着、迎神伊全井、新士等今兵市世米、中の他の力量数 保護、 計「便全部百久、有・近全金世界、所以東 市区会社 2才校園下が7度進展計2月17世 市大地町

第66個工學學等數美級 支充が可需的 第86円のから 現在中海、分子看前半級性 : 支加工 下小心整度開催が確認 : 本 理例がの研究 : 本 用層質的原件 解系 法通过 母音等等 20 世紀 原 20 世紀 : 大 の 20 世

物、工作画等の五人小線内複像物、他」の整定表現象化、使 サンドイを育るが作家を把糞が不容が、紫外側の規構次 はまた。作り、14線・カル・コン・・・・



 人。共下韓·今森長 1人可養变破營物 ,維練符里 是、打倒2个女兵和單座的两人 以敬求學里得到3特證 具、機嫌向前走 主題太石空家 h 宋、魯边線开。再将最 后的杂兵干掉,进入下 順 T

行将就木的神经高荣爷爷■

## BOSS: サイコジジイ



等格失のアと基着され、 " どもを形成 等的の場合開始 / 勝地平800多要数比的政策的。 戸見情愁 的政策が事義打人田的妖器 " 少き走 7 过来、聴侬的命运 現身如何、近真 3 人能決清楚

### ~ STAGE 7 ~

吉原回對旅馆、发现專約徵至失於? 群暴徒出现 在那里 真是伯套中的伯套 主人之如果不丢英雄教美的 点。这个故事"不是水龙"专有结构"、不"在护身之前。还 是把原理这几个婚姻的家伙看理"痛没"

1. 地域的成1. 2 mm平 欄 原的多異在 3 演里。 荒凉的 シン中 个个版品在森啤餐区里が生机 不过不小心神讲 去的话还是一口。每年出来的 这里有许多样子。打开之后 经额出 些以前见过面的 BOSS 毕他们按个收拾排放 の、、 、 願係以 声、 1 年份力申量不上被打败的机器 人博士议关为了复仇,给自己装了一颗特人等的破终电台。 \_ t 真是连KJSOr 告所和会想干致;; 是村下市的 所以要尽快推脱所有的石柱 最后 天空会 出版 冷悬平矿芒子塔 走生那下面就可以被吸进去。 李中含苯醛屬这里的奇兵还是很多。前前后后行过两三族 之后, 成立又会出境 打破他之行就可以进入下 个地点。 有君子智仇■这位登场的景观才那个日本集生的师父。不 过着妙街场都两步, 貌似化; 敢于不见 不要! 看这个 老头、他会使分身米、让作填干青年的位置。这时候可以 田樓子碗, 也可以用学制政士来破地的分身。只要主意毅 融他的攻击 然后破防+是击戮可以磨掉他的体力。打败 他之后, 终于承至令学塔的世界 高市間積で中間近望是一片、漠、尺 3 中的城市 中央

的大 1又需要一个十字架才能解4 首先念右走,遇见两个维持手匠的敌人,打倒之后得

到第一个十字架。 随后往前走。右边房子中有两个景画平文,打倒之后 得到第一个十字架。接续往前,到 10 发现3个敌人,打

划之后得到第 个十字架

另外在边球能夠物的原有小長癢,可以玩速你游戏。最后 来到時,让前,用什么或解开,个诅咒,进入金字塔的最深处。 因天王大林登场里在边里菜店市里的是四大天王的头目贝 鲁平 《几一也》等要来吉那将其打败,才告,所使果稍唯 亚尔、李 "不可懂你,口"一"。如"少","是必必能将药



人物学钻环×中等 古中透露"谢礼排中的对有地。 实际上,她的意思是让吉思把一上来之手"带到那里

#### ~ STAGE B ~

死之思奪自止甲是適向最后BOSS所在的地方。路上都是 时不明合变性物的杂兵 你的任务很累整,就是把这些家 伙全部或爷唑 皇有什么穷 1可言、多用各种技巧、一路 予下去吧。

到了塔内, 占智樂更 居 慰迪向上走。路上有方 物外的左侧及在之甲等着。此外之即近未经典的上 BOSS "走班 等,故是服务的举 员"—身挥角原,但 是还是哪接臂 、等 故是服务的恶者。最后是一个穿着 专儿龙来服的黑人。 中这些事故接个或指挥之后,被要进 人最后的成中下

量員的等級宣告银在塔顶兒到了奧莉維亚、但是她似乎被 按某了 这时拥有恶魔之手的阿泽尔又出现了,为了抢夺 上帝之手 他再 久向吉思提出了挑战。

和した相談、世次与野神会のおぼり有異第二里月真 他的数量 因为時所会の区子他都会、所以下格財其韓以際 1回 他表出 ゴッドハント 的特殊、下方へ審議計作。見 機構計物が下途点。日本打け他的时候、打掉他 学体力化的 子他立場地信の口は同日 学体的機関の、被引力地形。 子也立場地信の口は同日 学体的機関級の、被引力地形。 之后最終的要求题目、专业少、聚版名为Angral 复

有了、他吸收了阿季尔的身体、虽然阿季尔有野。,但是他不愿事自。按利用、干是在步去惠卓之的把自己的左臂拉断、操给了点零。在那一刻,他到原想生了什么呢? 地承了是唯之羊与上帝之羊的吉思。在瞬中情到了究

型部、銀票、日平 任息 別、電別機等 1 17 公里 建永了原慮之 手 5 1 高之 手 的 吉思。在 瞬 a 特別了究 級武芝 "Wゴッドハンギ", 放存此刻 他 専 与視審世界 的 更 電 2 1 1 年 祝

## 最終BOSS: サタン

海关病的精育或過去。 次之后、 会钱 处外和各项数值都 显不能推進的。 所以一么都想重新开始,不过点店里多了 几场旁来 写的标招。 都可以自由购买 在他员子可以换 农服 听音。 现看动画,另外游戏还追加了 个HARD 难度,如照付领用NDMAL 不够可的点。 設置新选择个 难度,继续找战自己的必需构旗使吧。

# 游戏中全部的Technique与God Reel一览

Tiec	HONE B-1	*			
No	技名	攻击力	备注	价格	入平方法, 18445
. 2	をシャフ をジャブ2	6		6000	商店(STAGE2)
3	ムジャブ3	E .		6000	& 4 STAGE?
4	左フックト	4			初期技
- 5	Fフック2	9		6000	BC STAGES
6	左フック3	15		10000	图图:STAGE7!
7	カアッパ 1	_			<b>20 10 8</b> 克
8	左アッパー2	12		8000	商店(STAGE4)
9	ムアッパ 3 左チョップ1	20		12060	AR STACE8:
10	左チョップ1	81		9000	8 % STAGES
12	ストレ ト1	4		T	初期经
3	7 h 1/2 h 2	8		6000	A - STAGE2
14	ストレート3	15		10000	商店 · STAGE6 ·
. 5	州ストレート1	- 8		2000	- 単位
16	別ストレ ト2	16		8000	商店 (STAGE3)
17	所ストレート3 右フック1	16		2000	商店 ( STAGES ) み始まりの場所得到
19	セフック!	9		5000	商店(STAGE3)
20	右フツク2 右フツク3	14		8000	商店(STAGE6)
21	右アッパー1	8		2000	商店 (STAGE1)
22	右アッパー1 右アッパー2	10		5000	商店 I STAGE6 ]
23	右アッパー3	15		8000	商店 [ STAGE7 ]
24	右チョップ1	10		6000	商店 (STAGE1)
25	右チョップ2	20		10000	商店(STAGE4)
26	エルボ	4 - 4	一次攻击命中2HIT	4000 5000	商店
28	回時エルポ 2	8 - 8	- 欠双主命中2HT	8000	商店。I STAGE4 1
29	回転エルボ 3	8 - 8	大汉主动4-2HT	10000	商店 (STAGE7)
30	右里泰	4	防御破坏技	8000	商店
31	在里参1	8		4000	商店 (STAGE1)
32	左里拳?	16		7000	简店 (STAGE5)
33	ワンツ バンチ	4 - 3	一次攻击命中2HIT	5000	商店 (STAGE2)
34	パンチラクシス・技パンチラクシュ・き	4 - 4 - 6	一次攻击命中3HIT 一次攻击命中3HIT	10000	高店(CLEAR后获得) 商店(STAGE4)
35 36	パンチラクシュ・自	6 - 6 - 10	大攻击命中3HT	12000	商店 STAGE61
37	ハンチファンユ ド	8 8 - 10	X 10 4 金 中3H T	18000	卷 STAGE8
38	正拳突き	16	<b>首</b> 力攻击	14000	商店
19	マテルジャブ1	3×5		15000	商店   STAGE3
40	マッハジャブ2	6×5		22000	商店 (STAGE8)
1	ヒートナックル・ヒートナックル2	18	DF 衛務 IT 技	11000	# 5 STAGE4
43	E 1777102	35	吹飞攻击 吹飞攻击	14000	商店(STAGE7) 商店(STAGE3)
44	** · 放	50	吹飞攻击	22000	商店 (STAGE7)
-2-	- ,+	16 - 24	<b>草印州飞行主</b>	20000	商店 'STAGE6'
16	<ul><li>ブルエルホ</li></ul>	6 - 6 - 10		13000	商店 (STAGE4
	×	60	计微工程 5 下放上	32000	# A STAGE8
48	ロ キノク1	. 6			初期技
200	ロ キーク: に し 切り1	12		6000	商店(STAGE4) 初期技
	- 上級リ	20		10000	商店   STAGE4
	= し取り3	28		15000	商店 ( STAGE7 )
	257	18		-	初期技
*4	こーイトキック!	10			初期技
-	*=1. + 97	20		9960	商店 I STAGE4 )
51-	ニサイトキック3	30		15000	商店(STAGE7) 意见 STAGE2
.5	T/3 1.=	- A		5000	商店
	テハイ・ニ	10		11000	商店 (STAGES)
60	- 1	28	74.4	13000	商店 STAGE6
	一条微り	6	, 19次十回避	9000	ロエルヴィスが母を
t2	さら回し蹴り	36	\$ 2T C	13000	商店,STAGE5!
	さみ みちょ削り	30		12000	商店!STAGE3)
746	ダンスソハット	9 20	防御破坏损	12000	商店 STAGE2 商店 (STAGE8)
56	ミフックキック	28			商店(STAGE3)
	とび かし取り	18	防御破い柱	9000	® 3 STAGE3
10%	1998.Wv-3	26	助飞攻主	10000	商店 (STAGE6)
	声, 华1	9		6500	商店 (STAGE2)
	看行,學2	18			商店(STAGE5)
	股幣用手开	8	1.11 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		AE DENERA
生	1 小上技术为2	尼者攻关P	* T	些招式的非	天得有 定願机性。

73	背前の衆	18	上段攻击回避	6500	商店 (STAGES)
74	- 4通貨	22		10000	商店 (STAGE5)
75	大麻拳	19	浮空	11000	商店 (STAGE6)
76	水日零	23	75	200%	2 . STAGES
78	右幻影泰	15	上段攻击回避	15000	es abatha
78	方と数な	12	1 10 17 4 三 程	2000	VS STAGES
79	學们 8時	10 × 3	1.投政共回避	7500	商占 STAGF5.
80	を発生し	25	atani Bir as "	7500	# . JTA zES
81	片手倒立脚	20	浮空	11000	
82	在如鍵	5 10	4 4	3500	* A FA F4
83	摆进跺脚	35	吹飞攻击	10000	in E STAGES 1
84	和安徽等	25	1	3000	15 1 STAGES
85	地用连路	10715	早至/上段攻击回避	90000	商占 + STAGE7
86	サマ ソルト	1/4	7.	8505	B . STAGE3
87	ビンタキック	5×3		8000	打败Shannon后得到
88	スリーサイト	6×6		10004	A 1 STAGE4
89	とび一段戦り	8×3	學室	18000	看到 LEARSON
90	パックヒザ狙い	25	吹飞攻击	9000	商店
91	カンガル キック	15	74至	9000	商店
92	アクロバット	20 - 20	防御破坏技/吹飞攻击	12000	商店(CLEAR后获得)
	キック				
93	きりもみキック	25	吹飞攻击		初期技
194	ガードブレイク1	2	防御破坏技		初期技
95	ガードブレイク2	5	防御破坏技	8000	商店(STAGE3)
96	タメ・アッパー	6	淳空/舊力攻击		初期技
97	94.791-2	8	浮空/富力攻击	8000	商店
98	98.7711 3	1.2	マエ 報 : 項目	12000	市内 STAGE4
99	92-791-4	16	浮空/警力攻击	20000	商店 (STAGE7)
1100	传説のチョップ	10	ピヨリ		电流击破デスマッチ
101	社长パンチリ	10	エルヴィス战后获得		
102	ゴッドジャブ	20		35000	商店(CLEAR后获得)
103		25		40000	
104	ゴッドフック	30		45000	商店(CLEAR后获得
105	ゴッドアッパー	35		50000	商店(CLEAR后获得
106	左ゴッドチョップ		防御破坏技	45000	商店(CLEAR后获得)
107	右ゴッドチョップ	30	吹飞攻击	50000	商店(CLEAR后获得,
108	コントエルホ	20	防御破い花	55000	而以 CLEARA 抗傷
109		20		35000	商店 (CLEAR后获得)
110	ゴノトナフクル	50	於衛王縣 11、1、攻。	50000	商店 CLEAR* 获两
111	ゴッドブレイク	25	防御破坏技	35000	商店(CLEAR后获得;
112	ためゴッド	30	浮空/蓄力攻击	100000	商店   CLEAR后获得
113	正幸ゴッド突き	40	<b>普力攻</b> 无		周以 I CLEAR 后获得
1114	コルト海参春	100	<b>菅力攻击/防御不能</b>	400000	商店 「CLEAR后获得
-					
	REEL被一覧利				74.10
类型			攻击力 消费点数 入手		价格

0.00 mm	第一世書	_	_		_
選型 番型	技名	政治力	ARAM.	入平方法	价格
1000	以内 + 28	100	4220	FRE	IN TH
<b>海州</b> 第	打口好花火	130	1	人の社火でパーティー・事件	. 1
直进系	寮神2	200	1	商店	110000
兼信系	ゴッドジダンダ	140	1	初期技	10000
dick E	トラゴンキノク	400		カチワワ率目高。	5000
单体系	びよハンド	80		危险 ・テクチク標準件	i —
单体系	歌斗神像	180	1	商店	8000
華体系	1インチパンチ	200	1	商庆	7000
中于五	() 由 3	500	,	小先のアトラクション	1,000
单位系	ゴッドシダンダ2	240	1	商店	1 8000
单体系	明け川	280		高庆	1 8000
单体系	ゴット本会行	700	2	极差 人间积代整率件/新庆	13000
年 100 mm	3 G/85	320		多 人可以在中市市场	0000
单体系	死游廳	320	2	商店	110000
49-19 S	・ 曜日 海	320	- 4	<b>6</b> )	15000
<b>梦</b> 丽·罗	ゴットインバクト	90	1	初期接	13000
お開業	ゴッドインパクト2	400	-	はげ山の一夜事件	1 -
范围系	タイフ ンアタック	160	1	商店	9000
2000年	<b>声顺点</b>	80	1	+ 10145	3000
远距离系	ワイルドビッチ	280	2	初期秒	
近距离系	ハリケーンチョップ		1	商店	8000
远距离系	ゴッドハンド	1500	3	商店	30000
回复系	ゴッド開想	HP30%E	2	商店	115000
回复示	直・ゴッド蘇規	HP100%B	3	i 商店(CLEAR后获得)	100000
回复系	ゴッドチャージ	72932P		商店(CLEAR后获得)	30000
				商店(CLEAR后款件)	50000
回复系	真ゴッドチャージ	777378		Indied a memory work hard a	1
⊕建2書在	周月可以在衛店和	构实所有	报式和神	技, 真在游戏中它成任务可以	得到钱。



游性了。在你的兄弟们往卡车上装靠品 的时候, 你必须在 定的时间限制之内 保护卡车。警察会不断地涌来、你要将 他们全部打倒。随着消灭越多的警察. 警察对你的主意程度也会不断上升、投 入的警力越来越多, 装备越来越高级, 最后甚至有可能出现直升飞机等等。如 果你有火箭帽的话可以把真升飞机打下 森品的卡车技服地图上的指下开到目的 她去 点可并不是 件容易的事情 凸 为在例 \* 的那 香.澈战之后,警察对符 的注意程度已经提升到了五辈以上。 路上作会遭到无数警察的形追堵截。如 果有可能的话、开到Forgive and Forget



者并保住自止8 小命回到大本司 96.点息是在这一段过程中你拥有很多种 弹药无限的武器。你可以尽情地用他们 收拾放人 一个不错的方法是使用燃烧 弹不停地往自己的车后方投掷 一你不 紫翠陽准敌人的车辆。因为他们会景追

圣徒的争斗》的游戏流程任务安排比较有特色、它分为四条 主要的分支,你可以自由安排每一条分支的完成顺序。本期攻略接 续上期,为您带来全部的任务说明。 □ 文/荇莓

> 始终而名 SAINTS ROW 59.99美元



## STRENGTH IN NUMBERS 开始这个任务之前首先确保作手中

有火箭筒。你只需要一发火箭弹, 60号 如果能够宏准备几爱的话会对让这个任 **有变得更容易,由于上一个任务中你将** 高於作的, os Camales的人带回了教堂、 货车他1 开始疯狂地对教学进行攻毛 个需要做的社量使申各种负款, 打倒所 白米卷的敌人, 保卫教堂。你可以直接 対敌人和车辆进行攻击, 在敌人下车之 前供社车子打爆。或者价也可以等敌人 下有一点斑脑,排他们开火。 总之不管 怎样,这甲敌人会个断地 有来。因此任 自己需要主義利用好掩护、下方イ要系 : 衡敌人之后给取他们所种落的武 用来补充你自己的弹药, 不然的法 am 子神母容易於 II光。在說+11以中 5 会接到Jul 8810年 小山你去帮忙助守教 学的上侧、总之介要干燥所有的加入。 阻止 他 1改出3RD Street Saints大本名 锁过 Web In In 的 放斗之后, Victor 又登场

1. 4、 40 计扩 样会开着在子出现。以 **计候掏出你的火箭筋**,用一发人箭弹轰 掉卡车 你会看到Victor虽然身上着 "≥ 但例然还是否了下来、他从有子里进出 東之后 你还需要给他补上几枪将他干 掉 不必担心,此时的他就像被接了牙 的老虎,基本上不会构成什么威胁,你 可以轻松地击倒他。把Victor干掉之后, Los Camaies少了一员最为得力的干将。

即便你在上 今任多中主題了他が

个任务做好准备吧。 Los Carnales # &

## POSSESSION WITH INTENT

这 美的难度不小, 开始之前要有 心理准备, 运气不好的语也许需要重复 尝试好几次才能顺利完成。首先进入有 绿色前头标示的那辆车,按照地图 上的指示将它开到车牌、给它装上 额线弹 接下来你有1分45种的 时间把这个"移动炸弹"弄到警察 局去。注意屏幕左上角的槽。 那表下你车上炸弹的稳定 程度。无论价发生了什么 抽击, 都会让炸弹稳定程 度下降, 如果下降到零 炸弹就会爆炸, 车里面 的位当然也就 命說呼 了, 因此小心驾驶吧 中間開 北 賀 在 北

必太二等。这 未至目的抑之不

将车子升至光圈标示位置。 接下案的部分可就很有刺

的店去清理一下吧。不过,你所驾驶的 在你后面,然后很有可能就会被燃烧到 卡车耐久度很高,一时半会也不至于被 | 击中。总之、这里的难度并不算高、可 击毁,因此只要你驾驶技术还过得去的 以轻松通过、 活, 内该可以顺利开到目的地。

# HOUSE CALL

好了,这下该开始着手对付Lopez兄 第7 开始这个任务之前你可以利用 你的领导技能去招募 些兄弟、带 上他们作战,可以对你完成这个任务 有一定的帮助。按照地图的指 本来到Angelo的别墅。当 你到达之后。你必须找到 Angelo并把他干掉。不 用说, 在这里与然有一 大维的Los Carna es所 牙守卫, 你将先把这 些家伙都收拾掉。首 先清理排别壓外围的杂 兵 然后中进屋里。// い地利用増角的接护干 植消路的敌人, 从楼梯 "楼,并且从阳台出去。沿 幕内台画まけ几番 12后, 竹会发现Ange o的身影 你并不需要就手把他举死, 因为靠近他之后就会自动 发生一段剧情。剧情动画 结束之后, 你和Dex 起 wLos Camales的地盘选

了出来。敌人发了疯似的

追踪你,你必须有灭追击

## WHAT GOES UP

任务并约之后你有2分30种的时间开 车到机场,由于这里会让你驾驶Dex的车 前往,而这辆车子的速度相当快、因此 不用大担心时间问题。来到机场之后, 换成由Dex等车,而你则负责开火育天致 人。传令得到初名无限弹药的散器。尽 情地使用吧 有很多Los Camaies的人会 驾车对你进行追击,可以使用头箭筒或 者自动步枪干掉他们。这里比较有威胁 的是连路两边的屋顶或者集装箱上有很 **多年拝人節傷的数人**,如果你查練被人 路筋攻击到的运作的东播可能会很快被 權勁 医武器好及时将手持头解简单数 人消去。这里建议便用自动步枪对付他 们, 人箭筒由于发射速度太傅, 很难打 准。在手持火箭筒的敌人旁边通常都有 白色的油罐,可以通过扫射将其引爆, 直接将敌人炸死。最后你会看到你需要 击毁的飞机,它已经在跑道上准备好起 1、并且很快就会开动了。此时,任何 其它的武器都无法在飞机起飞之前将它 主殿, 只有用火箭简命中它 次才能完 成这个任务 由于飞机和你所在的汽车 都在高速移动、而火箭筒的发射速度又 很慢。因此这并不容易做到 最好的方 **法是尽早做好准备、当飞机刷刷出现在** 你的视野当中的时候,它是暂时还没有

开始移动的。这时候射击固定目标、唯 | 下 步任务的指示。在工厂中的指定位 Barrio District, Cecil Park 度減小得多了。孫賢財间的话、你最多 可以连续命中它两发。接下来只需要再 击中它一次就行,只要练习一下,就应 改能够顺利完成。完成这个任务之后, Los Camales的势力被彻底消灭了

#### **国** Los Carnales分支 STRONGHOLD

Stronghold (要塞)任务也就是抢占 其他帮派势力的地盘。当你完成了某个 任务分支中的一些任务之后,对应势力 的Stronghold任务就会出现。此时打开地 **A就可以看到某处出现了一个代表该势** 力的團樣,表示Stronghold任务地点。不 过你不会接到关于Stronghold任务的电话 提示。一般来说、到指定地点将那里的 敌人全部干排就可以夺取这块地盘, 某 些Stronghold任务还需要你完成一些特殊 的事件。夺取地盘之后,你就能够从这 决地盘得到收入,也可以在附近存储的 戏进度。Stronghold任务与大多数主线任 务没有关系,你可以不去做Stronghold任



务而一直完成主线任务。但主线任务中 每个分支的最后一个任务部必须你有成 ?对应势力所有的Stronghold任务之而才 会出现。 器此、 想要达成游戏最终的结 協的话。还是必须把所有的Stronghold任 多都做完的。

## Factories District, Fox Drive - Fox

**Drive Weapons Plant** 来到目的地之后,首先击毙所有Los Carnales的歷徒。工地上一共 有14个敌人、他们的头上都有 红色新头标记。分布在 几个区域。首先在 人口附近的汽车旁 边有三个, 击毙 他们可以拿到-把狙击步枪。接 下来干掉左边小土 坡上的两个敌人。绕过 小土坡之后。在几辆停 放的汽车附近还有几个 敌人。需要主意的是原 处厂房附近的高塔上省 两个持狙击枪的敌人。 一个在塔顶,一个在楼 梯中央, 用你刚拿到的 祖击枪把他们射杀。司 炎工地中所有的敌人之 后,厂房的大门使打开 了,又会有一批敌人出 现。冲进厂房把所有的 敌人干掉之后,可以看 到左侧有一扇小门前有 一个蓝色的光圈。进

人光圈之后就会自动 得到几颗定时炸弹、并且得到 青袋好四颗炸弹,将工厂炸毁。安放炸 弹的位置都有蓝色的光圈提示。第四个 炸弹的安放地点可能比较难以找到 你 必须登上最高层,从旁边的小门出去来 到楼顶,然后跳到附近的一般铁管上, 公鄉铁管 - 資票到最顶层的水路顶端。 炸弹安放地点就在哪里。放好所有四个 炸弹之后会出现35秒钟的倒计时,你必 须在倒计时结束之前离开地图上红色圆 图表示的节围,才不会被爆炸波及。选 高的时候会有 老敌人阻拦你,不要进 战、赶快跑掉吧。

#### Factories District, Black Bottom -**Black Bottom Refinery**

要完成这个Stronghold任务你必须找 到指定地点的所有Tag ( 喷漆 ) 位置,用 喷漆的方试图铁排所有的标记 團斯區 抹的位置会有蓝色的光圈表示, 开始途 抹之后,屏幕上会出现各种按键和摇扫 有几个姐妹被Vice King的人 动作的组合、你必须接班提示输入正确 的指令,才能完成涂抹。最后一个涂抹 的位置需要穿过铁轨才能找。

## Docks and Warehouse District, Stoughton - Stoughton Shipyard

这个任务也很简单。你需要在时间 限制之内把六个装有毒品的货柜推断水 望面去。开始之后进入旁边的机车,然 后讯或将附近的货柜推到水里。每当你 推下一个货柜,你会获得20秒时间。只 要动作稍微快一些,应该不成问题。推 下全部六个货柜之后就完成任务了。

#### Docks and Warehouse District. Charlestown - Charlestown Warehouse 来到这个Stronghold任务的地点之后 你首先需要干掉六个在那里守卫的Los

Camaies爪牙, 目标的头顶上都有红色箭

头标示。然后,你必须勠卫这个地方2分 钟析时间, 更确切地说, 你需要在敌人 的攻击下存活两分钟的时间。你并不需 要阻止敌人到达什么位置、或者举死 定数量的敌人、只要保 证你自己活動就可以了。 不要太退强, 找个角落解 | 进 下再说。经过两分钟之 后,敌人的头目就会登场 了。他们会使用火箭 简向你攻击, 如果你 被打到的话自然就小命 不保了。好在火箭筒 发射速度比较慢, 你可以使用走之 们,然后利用霰弹 枪等近程威力比较 大的武器增他们迅 虚杀死。建议不要解 在远处用其他武器与 他们对射, 因为火新 簡爆炸的威力很强, 有时候即使你躲在掩 体后面也有可能被炸 到。击倒所有的敌人 头目之后,这个任务

就完成了。

# Cecil Park Drug Lab

这个任务中你必须破坏掉 工厂的设施。首先 路杀人 室内, 顺着楼梯向上, 来 到一条断裂的横梁旁边, 你可以雖过新要处来到男 外一边。消灭所有敌人。 并且破坏掉设施。附近的 屋顶上一共有九个敌人, 你 可以用租击步枪把他们一一射 杀。最后,还会出现敌人的援 兵、你要把其中的小头目都干 排。敌人会集中在一处,如果11 有火箭箫的话,可以一次消灭 数个敌人。

## AISHA'S FAVOR 你接到Johnny的电话说

绑架了。任务开始之后找一 辆车(在你旁边应该就停着 -鑄),然后按照地图上的 路线指示, 找到绑架者的车 子,应该拐过 个弯就能找 到。注意敌人的车辆有大小两个 红棚范围表示,如果你进入小红圈的范 函数会被敌人发现,任务失败。而如果 你童并大红丽范围太久的话,也会被他 们甩掉。因此这里要控制好速度, 保持 合适的距离。跟踪一段距离之后,来到 了敌人的基地。剧情动画结束之后进入 敌人的暴地内部。把守卫在这里的敌人 王拉 在床前器里面找到了被绑架的目 个女人,但是她们被锁在一个小房间里 面, 没有钥匙无法打开。她们告诉你, 拿着钥匙的人在Tee'N'Ay潛吧。接着出 来接照地图的指示来到Tee'N Ay酒吧, 主意酒吧里有多个敌人,其中还有手持 霰弹枪的,不要罚然冲进去,否则可能 会被很快干掉的。杀死头上有红色箭头 标志的敌人,捡起他掉落的钥匙,回到 原来的地方把那一个女人救出来。此时 Vice King的提升也針到了。保护这几个 因此,如果情势不妙的话 | 女人冲出去吧。如果有女人被打倒,只 要到她旁边按Y键就行。开车把她们送回 到教堂就能完成任务。另外,这几个女 人也能够捡起敌人的武器来自卫, 所以

### VICE KING 17 E TO KINGDOM COME

还是不难护送回去的。

Asha原本是Johnny的好友,但是后 来脱离了精派、进入了歌坛。并且成为 了一个小有名气的数量。供她没有想到 李路的方法接近他 | 的时候, 她所签约的唱片公司其实是由 Vice King所控制的。为了摆脱这家唱片 公司、维不得不求助于Johnny。这个任 务与然就交给你了。首先找一辆车子、 带上Aisha 合聯地图上的指示来到指定的 车行。车行老板会为你的车上装上C4炸 弹。 这东西可不是好玩的, 如果你开车 か的解发生期列碰撞的话可能就会发生 爆炸 不过话虽这么说, 其实也没有那 公可怕。在屏幕的左上角有一条槽表示 炸弹的稳定程度。如果你发生碰撞的话 稳定程度構就会下降,如果下降到零的 适与姊就会爆炸了。由于这个任务的时 法了。

间限制并不苛刻,所以只要你小心驾 驶, 多多注意红绿灯, 应该就不会有 什么问题。其实你的车子还是比较经得 起碰撞的,只要不是太剧烈的撞击

就行,一般的碰撞并1岁让他走 程度槽下降太多。路上经过大桥 的时候会发现道路被一辆油罐车 堵住了、附近还有不少警察, 这 罗小心一点从右边的空隙开过去, 也不要招表到警察。不然在这种情 况下被警察盯上了可就是死路一条 了。按照地图指示的路线,把Aisha 一直送到唱片公司,会有一段励情

## 脱壳、然后随着一声巨响、唱片 W VICE KING分支 ALWAYS USE PROTECTION

公司成为历史了。

表示她进入公司之后来了个金蝉

这个任务要与Vice King的人正面交 战了。首先找到在地图上以红色方块标 示出来的四辆Vice King成员所驾驶的汽 车,找到之后开车撞击他们,让他们的 车停下来,然后他们就会下车、接着把 他们干掉就行了。然后、地图上会出现 新色任务地点提示, 公务提示的路线来 到Brotnel旅馆。到达目的地之后, 你会 看到小地图上满是代表敌人的红点 一 场隔杀在所难免了。

你的目标一共有14人,在地图上以 红色的方块! 破者 角, 如果他们之间 与你有嘉摩差的话)表示。这14个人大 都在旅馆内部。而其它的红点则表示普 通的敌人,并不是必须杀死的,不过要 想进入旅馆你也只能把他们先全部清理 维。小心利用掩体的掩护,将敌人各个 击破。由于敌人数量太多,千万不要贸 然前冲。如果自己损失较多体力的话。 就要及时吃下食物补充,或者按个安全 的地方躲起来等体力自动回复。杀入旅 馆之后在楼上楼下的每个房间四处搜索 一番。把所有的目标全部干掉。由于这



不会有太大的问题。不过我在这里碰到 了一个Bug, 其中有一个目标虽然显示在 地图上,但是在游戏中却无法找到。仔 细花了半天,原来他卡到了墙壁里面。 无法攻击到他。大家如果也碰到同样的 情况,也只有读取进度重新再来这个办

# 江湖凶险,危机四伏,一切全凭实力说话!

# REINFORCMENTS

派里的兄弟打采的电话、告诉你别所夺 散到手的地盘又遭到了敌人的攻击。在 其它仟务分支中也有类似的任务, 其实 就是让你熟悉地盘的"防御战"。接下 Start键进入菜单、打开地图界面、可以 针到有 块区域正在不断闪烁,表示正 在遭到敌人的攻击。当一块地盘遭到敌 人攻击的时候,你无法从这块地盘上得 到收入。而且当你进入这块地盘的时候 也会不断遭到敌人攻击。要把地盘夺回 来、要讲这块地盘上所有的敌人小头目

全部干掉, 他们

会在小地图上以

红色的有块砂老

"角表示。视到

使们之后可以看

5.4m(1→ JE 上有部

引於紅色箭头。 +

控所有数メシ目:

后,就可以重新夺

回这块地盘了。每

与你在游戏中取得--

块新的地盘的时候。

计一段时间改块地盘

就有可能遺到敌人的

政击,然后就必须去夺

回来。每一块地盘最多

只会遭到 欠攻击.

因此将它夺回之后



这件事还没完, 虽然刚刚选高了警 察局,但是周围还有众多敌人。此时心 接到了电话,让你赶回教堂商量下一步 的策略。既然如此, 赶快找一辆车子回 到数堂去吧。不过这一路可并不会很轻 松, 因为警方对你的主意程度和Vice King 对你的仇视程度都已经相当高了。在回 去教堂的途中会遭到他们两方势力的追 再加上这段器的距离领长, 所以还 是相当危险的。这里没有别的办法,最 好能找到一辆比较快的车,尽量地以最

华速度迎窜吧。千万不要与追击者纠缠 态战。因为你是不可能把他们全部消灭 的。蒙头狂奔,把所有敌人都用到身后 才是正确的生存之谱。阿到教

**学之后进入光陽行 〒 的地点**完 存任务,

GREEN WITH ENVI

大克罗文、 掛 决定先着手把Johnny → Yanya那里看教生 \*、 中于 不知道 Tanya美押Johnny的 地点, 因此必须先使 用一点计策。按照地 图的指示,来到Tanya 所在的一家唱片公司 □□, 会有一段动画表 a Tanva的加长型大轿 车停在了公司的大门之 外。 Tanya会让轿车讨 一段时间来借她,接下 来之后轿车就开走了。赶 快追上前去, 让轿车停下来 (你可以把车开到它的前方结 住它的去路),然后把司

**机干槽。接下来你进入到** 轿车中,假装成Tanya的ult,, 自 對唱片公司把Tanwa接出来 據下来Tanya全學家你开车带 **抢去服装店买衣服。然后她还会要永**体

《护士武器人》 些成器。这两个地点 都会在地图上有提示,不难找到。不11 在Tamyait A 武器店的时候, 作会接至电 话,说Troy的一些手下为了给Johnny报 仇,您要干掉Tanya。这些兄弟并不知道 你的计划, 为了避免被他们破坏计划。 必须甩掉他们,但不能将他们杀死。为 (做到3 点,只要尽快提高车身把他 们用开始行了。接下来你谈Tanva回到龄 的体验, 经销售动画之后你进入了证 所内,并且把Tanya打量了。你要在住所 内控制Green和被依据住的Johnny。当然 还有其它 堆杂兵需要处理掉。在楼上

较端,而且他的体力也得高。最好在他 开火的时候躲起来,等他上子弹的时候 |

## 再对他进行攻击。把他打倒之后救出 3RD STREET VICE KINGS

Johnny, 完成任务。

被Green整界很惨的Johnny自然是 极为不真、迫不及待地想要找Vice King 报仇, 不讨Dex却想出了另外一个主意。 给Vice King更有效的打击。因为Vice King 和警方一直有勾结,所以经常受到警察 的庇护、想要对付他们必须顾虑到这 点。因此,首先就要打破Vice King和警 集之间的同盟关系。你和Johnny一起穿 上了Vice King的衣服、假管Vice King的 人去由上胡作非为。首先随便做点打碰 抢的勾当,让警方对你的注意程度提升 至 星以上,此时就会有新闻车出现, 说明作言起了关注。接下来再按照地图 上的指手来到高业区。到高店中把头顶 4.红色新头指示的店员干掉。在这个过 程中警方的主命程度会不断提升,对作 进行追捕的警察会越来越多,武器装备 也会越来越强,要小心保护自己。如果 Johnny被打倒的话,拆快劲他身边按Y键 就能把他救起来。干掉两个店员之后。 接,实你要推倒一个雕像。制造更大的 混乱。 磁照指八来到指定地点, 你会看 至旁边有一个绿色箭头,指示出一段斜 坡。这里你最好准备一辆速度较快的车 子,全球沿着斜坡开上去,开到斜坡尽 头之后腾空而起,飞跃前面的水池,撞 击到一个保险球形状的雕像上,将它抽 倒 最后。按领地图的指示找到一辆重 型的推土机,开动推土机,拉到一个雕 像,把雕像推倒。这下,你和Johnny已 经成为了全域的公验——当然,这一切 都被算到了Vice King的头上。



根据你得到的情报, Vice King和警 方对目前的形势感到 + 分焦虑,因此决 宁在各个地区召开碳头会议, 商议应对 的策略。而你当然不能让他们的会议顺 题当当地进行了。跟Johnny一起驾车出 去, Johnny会负责开车。前往Vice King | 上开枪射击敌人的车辆。把他们全部消 和警方会面的地点。在每一个会议地点 都可以看到用红色方块标示出来的目标 人物,每个地点只要杀死一个目标人物 被能让他们会议破产。在这个任务中你 会得到很多无限弹药的武器,其中包括





火箭箭等等。长紫要做的就是向敌人猛 瘦了。当然,当你开始袭击敌人之后, 警方对你的注意程度和Vice King对你的 仇视程度都会大幅度上升, 因此会有越 来越多的敌人对你进行追击,带来不小 的麻烦。好在你的火力也颇为强大,用 火箭簡把他们击遇就行了。其中要主意 的一处是在某个敌人的会以地点。有~ 个敌人也持有火箭能(真不知道他们怎 么能够带着这种东西, 在大街上招摇过 市1、一见到你做就会马上卷上一块。 给你的车子造成很严重的损害。而这个 任务的过程中你是没法更换车辆的、所 以如果在这里被打到的话,很可能支持 不到任务完成。这里最好的方法是先下 手为强、提早做好准备、来到指定地点 之后抢先奏 发火箭筋过去。除了这里 之外,其它的部分应该都设计么太大的 难度。

# FOR KING AND COUNTRY

一件意料之外的事情发生了 在Vice King内部的斗争中、Beniamin King的地 位被Warren推翻了。出于对目前形势的 考虑,你必须先去把Benjamin King救出 来。屏幕上会显示他的体力槽,他的体 力会不断下端, 你必须在他的体力降为 零之前新到日的地。时间并不算特别管 自,除非你的驾驶技术一塌糊涂,否则 应该不成问题。来到目的地之后,将Vice King的喽罗们清理掉, 在天桥上找到 Benjamin King。跟他接应上之后,保护 他一起到车里。如果他被击倒的话,你 可以在20秒之内靠近他按Y键把他教 6过 来,因此不用太过担心。进入卡车里面 之后, 四辆Vice King的车会开始对你进 行迫击。不要离开卡车,直接从驾驶座 灭。当你坐在车里的时候敌人是无法首 接攻击到你的,而卡车的耐久度也比较 高、所以难度不大。接下来、你必须找 到Warren的车并且把他干掉。他的车子 顶上会有红色箭头标志, 可以很容易辨 认出来。开车撞击他的车子,或者对他 开枪射击, 真到把他的车子打到爆炸为 止。完成这些任务之后,只要开车回到 教堂就行了。路上会有Vice King的人追

THE KING AND I 在这个任务中你将和Benamin King

击你、但是难度不太。

一起行动。你们安排好了一个计划,把

## 如果・块堆盘遭到政志と后很长 时间你没有辞到。也可能失去它。 BEST LAID PLANS

就不必再担心它的安全了。此外

从之前的一些线索中, Johnny和Dex 发生一个原本属于自己帮系的各叫Fanya の女人似手上Vice King之间有联系 了调查线索、必须到Vice King的一个基 地 废弃的警察局找到Taiva, 找 辆车 子, 按照指示来到目的地点之后, 下车 把周围把守的敌人全都干掉。然后从废 4 警局的大门冲进去。在警察局内部还 会碰到不少敌人,不过大都是一两个-增分别出现,并干金、拥而上 医血液 度不高, 找在这里只用手枪就搞定了。 林町;地图1图标的指示, 對樣1的度 前找到Tanya, 没想到中子埋伏。原来这 个病毒的女人已经和Vice King的人勾结 起来了。主角和Johnny被Tanya的数手

112 2006.20★攻略人行道★

Vice King的人带到警察设下的埋伏图 中, 将他们全部消灭。按一辆车, 然 后在地图上搜索Vice King的车 一共可以找到四辆。车 顶上有绿色的箭头图标表 示。在这里你不能击毁这 附在子母者还在在不里的 人。商必须跟他们玩 场 捉迷臟的游戏。靠近他1 的车子之后向他们先开几 枪,引起他们的注意,让 他们开始也击你。然后持断 此图上的指示, 把他们引到有 **在圆标。**如地方, 落入警察自由 图。然后警察们自然会帮你解决 神这些敌人。要注意你自己的车 子在地图上有一个红色光圈范 **殷的表示**,如果你车速太快 让数人的车辆远离了红色光器 货刷的话,他们就会停止追击 你。如果这样的话,你就不肯 不再开回去吸引他们。所以要 控制好车速、保证上他们一直 殿着 "走。这个要往我的是,在 这个任务过程中是允许价重换专 類的。因此如果你的车子受损严 重、可以去另外找一辆。把这几辆 **专予引入包围阻消灭掉之后又会出现**新 的目标,如法炮制即可。这里还可能出 现一个情况、就是你看到敌人的车辆正 在追击体、但是你的车周围没有出现红 色光圖范围标志、小地图上也至有指示 目的地点。这说明敌人的车上可能有人 下车了。仔细查看地图你可以看到绿色 的方块。把敌人的车带回到绿色方块的 位置,稍等一下,让下车的那个敌人市 新色到车上。如果这一切都正确完成的 话, 你就能看到目的地的提示了。其它 都没有什么太大的难度。

RETURN OF THE KING



开始之后进入旁边的车子, 按照地 图上的提下来到"支援点"。正Stefan进入车 甲 接下來 作要做的就是尽可能让最 快的速度在街上绕来绕去 干停地争吓 Stetan 在屏幕上会显示Stetang 學相 槽"。当你快速行驶、做出危险动作的 时候恐惧撸就会上涨,恐惧橹涨湍之后 就能完成这一步任务。在这个 1程中作 会受到警察的追击, 对此器重要的提供 护你自己的车辆不要被击毁 中于完成 次 生之后, 你还必须回至离服装马干 远的目的地点, 因此在你解车的过程中 最好不要把车升得太远。否则当你赶回 | 物,并且使用你的领导技能招募一些同 | 来的时候,就要多跑一些冤枉路。也增 | 伴。毕竟双拳难放四手,如果少能多带 名 与 上 一 个 有 一 毕 程 加了你的车子被击毁的可能性。最好开 | 几个帮手的话,故与起来的时候也被答 《《 来到指定的目标 **左络鲁昭老内附近的街道,不停地转图 易 些 如果你此前已经提升了领导能 地之后,从与标记的** 能行。同时也要注意Stefan的恐惧槽,与 力的话最多可以招募 个同样、准备 )进入,穿过一个房

把你的车开到塞目的地尽量近的散 方 这些策略都有助于你愿利宣 成这个任务。当你最后向成 这一生之后,就可以展开下 章、如果作在之后的步骤中

步的行动 7 这里要主 失败。你就必须重要。 全步骤, 因此请示■ 、 39。进入公寓楼中、把约 路的敌人 干掉,并且 6 楼上进发,一直来到电梯 前 经过、段剧情动画之后 - 金牌到トー歩は分析す 作金路过一个有环形得梯的 \*\*\* 下要上楼,从旁边的 房间里过去,最后找到有 **最色光图表于的目的地** (附情动画之后,这个任务

·ng的行名分支。 W VICE KING 49 T STRONGHOLD Downtown District. Filmore - Filmore Parking Garage 在这个任务中。来到指定的目的地

请申了, 你终于完成了Vice

Vice Kng的车辆。它们 共有九辆、车 道 路杀到屋顶,到达有蓝色光图标记 地图上以红色的方块表示, 车顶上也有 灯色的路方表示出来。这些车辆部集中 在 个停车场的大楼中, 分布在每 层 中 除了这些车辆之外,也还有一些零 星的敌人对你进行强击 如果 层一层 停下来与他们战斗的话会比较麻烦,最 好的方法是不要管路上扩散你的敌人或 名东缅。一直护车开到车库的顶档 外 后守可以从车甲面出来, 路沿着楼梯 杀下去,击倒作所鉴见到的任何·个数 打倒敌人之后证得把他们掉落的武 据磁药收缴 下,这里有很多的敌人会 地域多常、以标音,用来摧毁敌人的左 颁求在是国合适不过了, 多带几个在身 上吧。继续季下去,当价摧毁敌人8辆车 子之后, 你会得到消息说敌人还有最后 辆车子在项楼。然后回到项棚, 你会 看到 小股动画,一个Vice King的人正 在进入一辆车、并且马上开走了。此时 | 的话、任务就会失 你要赶快上车迫击他。紧紧地跟着他的 1 做了。经过几次练习 行进路线。你可以擅击他的车让他停下 灾, 外局等他以有型自定由干特性, 或 著作权可以 直射击他的车子, 让他的 车子爆炸 有天他之后就能完成这个任 劣、夺取 块新的地盘了。

### Suburb District, Tidal Springs -King's Grocery

很简单的 个任务、冲到指定的目 的地点,干燥所有的头顶上抹有红色新 头的敌人即可 与然。在出发之常生许 Projects District 你需要做 非准备 准备几把人力比较 Sunnyvale Gardens -强大的抢,再举上一些补充体力用的官 Sunnyvale Loft

等1把他们带走吧。

这个任务中的敌人 粉都是几个 明的出现。利用你的同年做掩护、把数 人语 有天掉 如果有同年被击倒、赶 性在20%之内靠近他13按V键把他效解。 不知的敏失去这个同样,而且在24 时 追上,在这甲搜索 下,不难找到一把 之内无法再次召唤他了 战士的叶鍊多 主義自己的估力, 如果受到严重的17字 好拉个地方经纪束门型 下 这个任务 中并没有对的同作出限制。所以由不着 大狗多 7、

#### Red Light District, Rebadeaux -Waterfront Rooftop

来到这个Stronghold任务的特定地点 之后, 踏开 7进入室内有关所有持路在 敌人 然后我到通往 塔州楼梯并升限 13. 型工楼之后穿上 道走廊, 然后 er 3 以看到下一道标名打(2)的 1 从这 借門过去,进入下 个明10 中,这里会 有干,敌人的赎罗正 恭续"作的大器 片心 不要罚款中至房间中央,以际遗 专四面夹出。最好解在 10, 技好合适 的角度, 利用场角的掩护把屋里的敌人 1.地 清理宗教人之后到底间里面, 外 后4 左边的 扇窗户跳出去, 你会发现 自己跳到了青防通道上 这里还有 些 敌人,由于道路狭窄,没有什么截身之 点之后,你会接到精丁、必须摧毁所有一处,所以要精豫力心一些,沿着自防通

的位置,进入下一步的行动 就在蓝色光图标记的位置附近有一 个头箭筒、把它捡起来。接下来你必须 使用火箭筒 je. Vice King的车辆。它10 就在楼下的街道上来回穿梭, 共有五 桶 由于车速较快, 而火箭筒发射がき 度又会比较慢、延必想要者确命中汽车 的话 你必须算好 与提前量 当车辆 在直线道路上行驶的时候、锚住车大闸 面 声的位置开火 领能将它击毁 不申担 5弹药会用等,因为在你等边 不识效能检到更多的人都 开始作 分有章樹 好发射技巧的卧候可能 会領は几个目标 イゴセ 没有关系,因为 会儿 广1 近会兩出致 但 如果你错过五次以上 之后你应该可以准 确命中故人的车 辆、把五辆全部 百万之見、好字成

了这个 5 务, 得到 块新的地盘, 以后你 可以在这个位置存储 游·3 也度,每日的收 x +0增订 "(

这个Stronghold任

他的恐惧措即将涨满的时候,就 1 辆四座以上的车子 1 例如中型的面包车 《司之后·总着楼梯上楼,音灭一路上阻挡 (\*) 叶敌人。多多利用辛内的地形、用罐 鱼来培护自己不要导到政化 青理穿数 人。并可经过另外一道两有标记的 1之 后 来到蓝色光图所标子的位置。进入 F 步的cral 此时你会又来到防火通 钼工步物 控起独古步枪同到窜内。你 要使用祖占枪从窗口射杀外面所有有称 记的敌人。一共有16个。这里需要注意 的一点是、有很多敌人都持有火箭筒。

14.5 自己的同件接作攻击、他17就 交使用 x 新鶴市像还 5 、新筒威力巨 人, 如果被他们射机的泛控机 命昭時 了。利用火箭簡发射比较慢的弱声, 看 争他"任备开大的时候或許快躲到窗户 后面,避开爆炸之后再到窗口去,迅速 瞄准敌人将其击杀。使用狙击步枪的时 候 要 丰富的是磁准镍倍数的调整, 倍数



思祥和助的语 电从口以和视影片,再更 近 但是轻微的抖动就会造成很大的偏 苯, 也不利于各确命中目标, 由于这里 的敌人距离不是很远 陈以其实用最低 的信数效足够了。消灭所有的敌人之后 就能完成任务并且占额这块地盘了。 Projects District, Shivington -

Abandoned Police Station 很简单的 个任务, 但是时间方面

稍微有些肾迫 来到目的地之后你会得 到提示,你的两个同党被Vice King的人 抵起来了,他们的体力确会显示在 屏幕上。在你找到他们之前、他 们的体力会不断下降、你必须在 他们死亡之前把他们救出来。接 照地图上的指示,沿路前 进,进入室内,注篇自 灭路上的敌人。同时也 要注意自己的速度。 不要被敌人缠住太久 因而延误了救人的时 间。穿过房间从另外 边出去, 当你来到 杨梯间之后选择向下的 道路, 肖平全楼下的闪 幸,在这里们可以找到两 个同伴、把周围的敌人击毙 并且把两个人救出来之后 再回到楼梯间,一路杀1 去。这两个同伴可以使用

> \*、容易 此 乳至了如果 作的同伴被打倒的话件 可 /在20秒と内靠近他 矮\*镀铅他物 舌, 在楼 上 按至IIV ce King87 1 未 可以过关,占领这块 地盘。

#渊柳你的忙,让战斗更

STACKING THE DECK

这算是一个难度不高的任 务。West Rollerz这个帮派 以飞车抢劫而著名,但这一 欠反而是由你扮演"飞车 贷"去找他们的晦气。首 先找一辆汽车, 最好是途 度快·些的。按照地图上 的提示路线, 找到目标的 大卡车。这里注意你要开

上高速公路、而高速公路 有几个不同方向的出口。 1 高速公路的时候注意选 探好路线,如果走上了逆 行线的话、调览的时候会很 麻烦 接册提示追上目标大 + 4, 此时你会接到电话, 告诉你要把这辆大卡车抢下 京。不过卡车附近还有其他 West Rollerz的车辆护送、你 必须把它们清理掉。保持好车 速、凝迫着大卡车。不停地向 它开枪射击, 直到造成足够的 损伤, 让大卡车停下来为 上。由于卡车的耐久度比较 而高速公路又比较狭窄。因此要一边射 由 边控制好汽车,还是稍微有一点难 度的。比较容易的方法是把你的车子开 到大卡车前面,稍微拉开一些距离,然 后把车停在路中央,自己下车等候。卡 车过来之后撞上你的车子会降低速度。 此时用火箭筋(如果你有的话)轰两下 好能搞定了。接下来司机会从车上搬下 表 把他干掉然后自己爬进卡车的驾驶 室,将它开到地图上指示的目的地,存 回去的路上,你会遭到敌人的追击,不 过这并没有什么难应。你可以驾驶卡车 撤击他们的车辆,由于双方体积悬殊, 你可以很轻松地把他们撞毁。回到目的 地之后,将卡车驶入蓝色光圈所标注的

™ WESTSIDE ROLLERZ分支 TURNING ON THE HEAT

位置就能过关了。

West Rollerz的人一向以自己的驾 驶技术而自豪, 想要打击他们, 还有什 么办法比在赛车场上击败他们更好呢? 车这个任务中, 就要与他们进行一场飞



车决战了。这个任务其实与支线任务中 的 "Race" 比较类似。Troy会为你找米 辆车,这辆车的骤度招当快,利用它 能够对车赛有很大的帮助。坐车按照地 閉上的提示来到目的地点, 然后正式开 始进行赛车。参加比赛的车子一共有四 锅、扭 锅上都要有炸弹 而这个日多 的目的其实也并不是取得第一名, 而是 通过挑衅的方式, 让其它的车手失去理 智,最后让车上的炸弹爆炸。屏幕上有

"挑衅值"的槽,只要让这个 1 5 **禧涨满,对手的车辆就会爆炸了。** 

而要让对手的换鲜槽上涨 最好的方法就是紧紧地跟 在他后面, 小心不要被他 取开。这里可以,主角保持 车速,占据第二名的位 篇。 5 签价质质跟住领 一名,他的挑鲜值就会一 育上升, 最后爆性, 接下来 再等你身后其它的车辆追上 来,有时候他们等后的距离 比较远, 你还得多等一段 时间才能看到他们出现, 甚至有时候需要倒车回去一点 点……总之、只要通过这样的 方法把全部对手的车辆都摧毁 之后就可以过关了。由于你的 车辆比对手在速度上占有不小 的优势,因此过关的难度其实 并不会太大。如果作在这一关 惩觉到很吃力的话, 郑还是去 多多磨练一下自己的驾驶技 术再来吧 利用直线任务中 的Race来提高自己的车筏。 是一个不错的方法,同时还能 顧優和樹声切。此外如果你可 以在这个任务所需要经过的路线多转几 图,熟悉 下道路地形,也会对过关有

## WESTSIDE ROLLERZ#\$ UNDERCOVER

很大的帮助。

这个任务开始之后首先找一辆车。 按照他图的指示开到Donne的店去。来 列目的地之后, 附近会有不少荷枪实弹 的敌人把守。你要消灭停车场和通道中 的敌人,杀开一条血路从侧面的门进入 家内。周围有不少东西可以用做掩护、 小心一点就行。接下来你会遇到Donnie 以及他的两个保镖。Donnie是头上有绿 色箭头标志的那一个, 不要杀死他, 干 排他的两个保镖即可。(头上有红色箭 头指示

接下来是一段剧情动画, Donnie部 到了外面、进入了Lin的车子里。Lin开车 惠开了。当然,你知道这是已经安排好 的计划。首先你要开车尾随他们。Lin的 车子速度并不快、所以赔便找辆什么车 子追上去就行了,没什么难度。注意不 要攻击他们, 只要紧紧跟住, 不要让你 自己落后太多就可以了。一直来到郊区 之后、你会得到提示,离开他们。这就 中容易了,只要停下来让他们开走就行 了。不过这里有一点麻烦的是Lin的车技 ,掉,或者开着它故意去到 似乎不怎么样,总是会抽止墙壁被者卡 在什么地方…… 这样的话也许会浪费不 少时间,才能让他们离开你足够远的距 离。当然,如果你懒得等的话。自己开 车往他们的反方向走掉就行了。

## ESCORT SERVICE

完成上 个任务之后件会接到电话 指示, 开始进行这个任务 首先确保符 身上带有足够的武器弹药、最好有中锋 **给**之类的武器。如果你能够招募几个同 件来的话也会对任务有所帮助。

在这个任务中你要保护几辆卡车。找



一辆车按照地图的提示找到第一辆目标 4. 车 车顶上会有继色的箭头表示。它 正受到West Rollerz的人的攻击,敌人的 车辆上有红色的箭头作为标记。你必须 摧毁这些有红色箭头的车辆。才能保护 卡车的安全。有时候敌人的车辆会停下 来, 你可以也停下车, 用火箭筒之类的 覆武器将其击骸,这样比 边开车 边 射击要容易一些。有时候敌人还会从自 己的车中走出来。如果你看到任何人头 顶上有红色的箭头,同样要把他干掉。 保护宣第 辆卡车之后你又会接到指示 继续去保护第一辆。重复以上的步骤即 可,然后你还需要去保护第一辆卡车。 不过当你赶到的时候,这辆卡车已经被 West Rollerz的人包围住了。敌人的车子 一共有三辆,你可以下车用重型武器向 他们射击、把车子摧毁并且将敌人都杀 死, 就可以过关了。

ONE STEP AHEAD

West Rollerz遭到了一些打击之后。 需要找到更多的车辆。你得知他们的计 划之后当然就要去阻止啦。在这个任务 中West Rollerz企图偷走一些车辆, 目标车辆会在地图上指示出来。而

你的任务财景把这些车破坏棒。最 容易的方法是你抢先赶到目标 车辆的停放地点。只要你 有 辅足够快的车,再 加上合格的驾驶技术。 你就能够抢在West Rollerz之前找到目标车 辆,然后你可以用火箭 简之类的武器把它击败 处忍措, 直到捕毁为止-总之,不能让车子落在West Rollerz的人手里。如果你的行 动太幔, 让West Rollerz抢先偷 到车辆的话, 你就不得不进行 追击,并且把他门开走的车子 击毁。一般除了目标车辆之外 そ会有另外一辆West Rollerz 的车子跟随护送,而且在高

速行驶的状态下要摧毁对方

的主领难母也更大一些。如

医你被敌人甩开,那么他们

就成功地将车子偷走了。你

最多可以让他们偷走两辆车子, 如果被 他们偷走第三辆的话,这个任务就套告 失败了。

## LIBERATION 在这个任务开始之前、请确保你身

上携带了三枚以上的火箭弹。你并不会 在这个任务中用到它们。但是接下来的 一个任务中这些火箭弹会起到很大的作 用。而这两个任务是互相衔接的。中旬 没有空隙给你去收集武器装备,因此还 是现在先做好准备吧。

接下来的任务并不复杂。山内会联络 你、让你去找她。如果你愿意的话。可 以先招募好几个同伴、帮上他们跟你一 起走。按照地图上的指示来到指定地点 与Lin会面。但是当你来到目的地之后, 你会发现自己落入了一个陷阱之中,大 批West Rollerz的人早就埋伏在这里,并 且向你发动了攻击。如果你带来了一些 同体的话,在这里可以得到 些火力掩 护,使逃脱的难度得以降低一些。地图 上会指示你逃生的路线, 按照指示来到 仓库进入蓝色光谱标示的位置就能够过

## N BURYING EVIDENCE

这个任务紧接上一个。你会 从下水道中开始本关。你有两分 钟的时间追上Sharp并且把他干 掉。赶快向前跑,在左边可以看 4 一架梯子、沿梯子爬出去。 来到停车场。在这里你会找到 - 辆车, 赶快上车, 按照地图 的指示一直追上去。一开始 你会在郊区的土路上行驶。 过一阵子之后你会从郊区回 到公路上,接下来很快你就 可以看到Snarp的车子。

就像前面提到过的那样, 如果你已经准备好了火箭筒。 会对这个任务有很大帮助。你 可以加速。头槽上Sharp的车子 把他挤到墙上,然后迅速从自己 的车上下来。Sharp想要重新开动 车子需要 些时间, 趁他还没来得 及郭祉的时候,用火箭简连续费几 下就能收拾掉他了。如果你没准备 好火箭筒的话,这里可能会有

供廠類。你只能追踪Sharp的车子、并且 之后,卡车的车厢就会掉落下来,而 田其它的激弱一直向他射击, 直到把他 的车子打爆为止。但是Sharp的车速较快 ,而且也挺狡猾,一不留神就会被他甩 开。而且时间限制也比较景迫, 因此这 **电还是建议大家使用火箭筒。如果没有** 的话,可以读取一个以前的存档,在上 一个任务之前做好准备

### ■ WESTSIDE ROLLERZ#1 NO TIME TO MOURN

这又是一个可以随意管世人力的任 条。这个任务中你和Julius一起行动。技 標本,带上Julius技器地图指示来到目 的场之后会发生一段剧情。至于到底是 怎么回事,大家自己去看吧 **第11条** 动高结束之后,你和Julius一起驾车离 并。Julius负责驾驶,而你负责开火攻 **告数人的车辆。和很多** 同类任务 样,在这一 个任务中你会得到很多 弹药无限的抢援, 不过3 后上你需要的只是X **額筒而已。用火箭 商费击敌人车辆**, 将它们全部消灭。 啥 無要注意的-点是如果敌人的车 轿赛你太近的话, 再用火箭筒轰击, 爆炸就会波及到你 自己的车子。因此 加樂教人無得太近十 的话,就最好用版 弹枪或者冲锋枪来解 决。射击坐在司机位置 上的敌人也是一个不错 (d) 办法、能够直接解除敌 车辆的股胁, 让他们一 头 栽到路边去。注意你自 车辆的耐久度, 它显示 6 DE 慕左上角。这个任务的 过程中

WESTSIDE ROLLERZA

att of single

势不能更换车辆的,因

**地对付款人吧**。

SEMI-CHARMED LIFE 开始这个任务之前,一定要招募好 几个同伴。如果你已经提升了自己的领 异能力的话,最多可以招募三个。找一 籍速度较快的四座车, 让你的同伴们都 上车。然后技解地图的指示,找到Price 所驾驶的卡车。卡车上装载着很多小汽 车, 你的目标就是破坏掉所有这些小汽 在。注實这里你会获得无限弹药的手 雷、手枪和冲锋枪、当然,最好用的武 器是冲锋枪。在你破坏小汽车的过程中 其它West Rollerz的人会驾车对你进行阻 数和追击。此时如果你带了足够的同样 | Filmore Parking Garage 的话、就能发挥很大的作用了。在你专 1.破坏小汽车的同时, 你的同伴们会尽 职尽责地帮你对付敌人的车辆, 如果你 的同伴火力足够的话, 很少会能有敌人 能够接近你。否则如果没有同伴、你既 要破坏小汽车又要分心保护自己。难度 就比较大了。当你破坏掉所有的小汽车

Price即驾驶着卡车的拖车部分选之天天 。赶快追上去、继续对他射击、直到把 他的车子打爆为止。只要你带来了足够 的帮手,而且驾驶技术达到了一定的水 平,相信完成这个任务不是难题。恭喜 你, West Rollerz的任务分支也结束了 # 3RD STREET SAINTS # ₹

### STUFFING THE BALLOT 想要开启这个任务, 你必须先完成其 它三个分支所有的任务,包括Stronghold

任务在内、占据Stewater城所有的地盘。 你接到了Monroe餐长打来的电话、告诉 你他抓住了Julius, 而如果你想让Julius & 命的话,就必须干掉Winslow。 本任务有3分45秒的时间限制。 而时间是从你接电话的时候开始 · 后你可以从车里面出来。一路沿着榜样 计算的。所以最好先准备好一辆 速度较快的车,接电话后迅速 按照地图的指示找到 Winslow所在的车。他的车 周羽有很多警车保护、最 好不要杀死任何警察, 否则会让警方对你的注 意程度迅速上升, 绘后面的 任务造成解烦。专心攻击 Winslow所在的车,等它停 下来之后马上爬上去,尽量 用开警察把车开到铁轨上, 然后离开汽车。过一会儿火 车就会撞过来, Winstow-THE IRO STREET SAINTS HE

WHAIL TO THE CHIEF

Monroe再次打来了电话, 但是这 次你和Dex、Johnny 等人决定不再听他的指使,简 ● 要将他干掉。首先你要准 备 辐耐久度较高或者速度够快的 车子。然后, 你还要准备好一支 火箭簡和足够多的弹药。带上 Johnny, 按照地图上的指示来 到目标地点。你和Johnny会分 别理伏在两边等待机会干掉Monroe。现 在的问题是,你不知道他在哪一辆车里

面,所以把所有的鲁车都表掉吧 Johnny也会使用火箭筛攻击, 你们应该 能有足够的火力来应付。把所有的警车 消灭律之后,赶快跑进你已经准备好的 车子。此时警察对你的,主竟程度很高。 你会遇到很多警察的追击, 迅速开到 Forgive and Forget,结束这一切。最后。 你就可以看到游戏真正的结局了!

WESTSIDE BOLLERY & STRONGHOLD Downtown District, Filmore -

在这个任务中,来到指定的目的地 点之后。你会接到指示。必须摧毁所有 Vice King的车辆。它们一共有九辆,在 地图上以红色的方块表示。车项上也有 红色的箭头表示出来。这些车辆都集中 在一个停车场的大楼中,分布在每一层 中。除了这些车辆之外,也还有一些零 停下采草地(1战斗的适会比较麻烦、最 好的方法是不要管路上拦截你的敌人或 光临。不要贸然冲到房间中央,以助建

老主猫,一直把车开到车底的预稳。然 到四面夹击。最好躲在门口,找好合适

右不少敌人的喽罗正"薛侯"你的大鹫

的角度。利用墙角的掩护把 **屋里的敌人干掉。清理完敌** 人之后到唐间里面、然后从 左边的一扇窗户默出去,你 会发现自己统到了,将防通道 上。这里还有一些敌人、由 于道路狭窄,没有什么藏身 之处,所以要稍微小心一些 、沿着消防通道一路杀到屋

杀下去, 击倒你所能见到的任何一个敌 人。打倒敌人之后记得把他们掉落的武 滋弹药收集 下,这里有很多的敌人会 拉 多丰富,这玩意儿用来摧毁敌人的车 辆实在是再合适不过了。多带几个在身 上吧。继续杀下去,当你摧毁敌人8辆车 子之后。你会得到消息说敌人还有最后 -辆车子在顶楼。然后回到顶楼,你会 看到一小段动画。一个Vice King的人还 在进入 辆车,并且马上开走了。此时 你要赶快上车追击他, 紧紧地跟着他的 行进路线。你可以撞击他的车让他停下 来、然后等他从车里出来再干掉他。或 身你也可以一直射击他的左子, 计伸的 有子爆炸。消灭他之后就能完成这个任 务,夺取 块新的地盘了。

## Suburb District, Tidal Springs -King's Grocery

很简单的一个任务、冲到指定的目 的地点,干掉所有的头顶上标有红色箭 头的敌人即可。当然,在出发之前也许 你需要做一些准备 准备几把火力比较 强大的枪,再带上一些补充体力用的食 物。并且使用你的領導技能招募一些問 伴。毕竟双拳难敌四手, 如果你能多带 几个帮手的话,战斗起来的时候也会容 易一些。如果你此前已经提升了领导作 力的话最多可以招募三个同伴、准备一 **场四座以上的车子(例如中型的面包车** 等)把他们带走吧。

这个任务中的敌人 -般都是几个 组的出现、利用你的同件做摊护、把数 , 记的门进入, 穿过一个房间之后沿着楼 人逐一消灭掉。如果有同伴被击倒,赶 梯上楼,消入一路上阻挡你的敌人。多 快在20秒之内靠近他们转Y键把他教帮。 不然你就失去这个同伴, 而且在24小时 之内无法再次召唤他了。战斗的时候多 注意自己的体力, 如果受到严重的伤害 **就找个地方躲起来回复一下**,这个任务 中并没有对时间作出限制,所以用不着

#### Red Light District, Rebadeaux -Waterfront Rooftop

来到这个Stronghold任务的指定地点 **之后,践开门进入室内消灭所有挡路的** 敌人, 然后找到通往 楼的楼梯并且爬 1 去、到二楼之后穿过一道走廊, 然后 你可以看到下一道标有标记的门。从这

至 达有蓝色光图标识的位置,进入 下步的行动

就在蓝色光图标记的位置附近有一 个人箭筒,把它捡起来。接下来你必须 使用人影筋消灭Vice King的车辆。它们 就在楼下的街道上来回穿梭, 一共有五 辆。由于车速较快,而火箭筒发射的速 度又会比较慢、所以想要有确命中汽车 的话, 你必须算好一点提前量。当车辆 在直线道路上行驶的时候,瞄准车头前 而 点的位置开火,就能将它击毁。 不用担心弹药会用完, 因为在你旁边不 远就能捡到更多的火箭弹。 并始你没 有重程好发射技巧的时候可能会错过几 个目标,不过也没有关系,因为一会儿 它们还会再出现。但如果你错过五次以 上的话, 任务就会失败了。经过几次练 习之后你应该可以准确命中敌人的车辆

冬、得到一块新的堆盘,以后你可以在 这个位置存储游戏进度,每日的收入也 增加了。 Projects District, Sunnyvale Gardens - Sunnyvale Loft

把五辆全部消灭之后就完成了这个任

这个Stronghold任务与上一个有一些 相似。来到指定的目的地之后,从有标 多利用室内的地形 用墙角来掩护自己 不要受到政击。清理宗敌人,并且经过 另外 通通条标记的门之后,来到蓝色 九朝所称云的位置。进入下 步的行动 。此时你会又来到防火通道上,在这里 搜索一下,不难找到一把狙击步枪。捡 起狙击步枪回到室内。你要使用狙击枪 从窗口射杀外而所有有标记的敌人。一 共有18个。这里需要主意的 也是,有 很多敌人都持有人新简。 日发现自己 的同伴被你攻击, 他们就会使用人箭筒 南你还出。利用火箭筒发射比较慢的弱 点,看到他们准备开火的时候就赶快躲 到窗户后面。

# 漫游戏周边缤纷呈现

这个秋天看来不忧郁不成了,凉宫春日当前任你如何抵御也要拜倒脚下,两款腕表绝对华 丽必收。另两款柯南周边也颇具特色,有趣实用且侦探味十足,不过记得不要乱用啊! 薑 憑少女和FATE的人气角色作为钥匙环也相当可爱,适合与朋友一起分享。而红色的高达、 臺廣钱包則够融够张扬、禁不住要拿出来炫耀!

- 汇款时调注明商品编号和购买数量。
- (例:周边1034,2046,3047)会员邮购调在汇单 上注明会员号。
- 邮资标准:伍张汇单不论邮购商品金额多 少、邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3
- 元及包装费和邮递费)。 邮购地址:北京东区安外邮局75值箱 发行部
- - 部無:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全接号精包装完美送到你手中!
- 每张汇单邮费一律10元!



为關形书写要使 心备遊算 - 双笔 、影響及育 PSI 色激光灯 世用笔尾端的



品质、尺寸和數式与吉翁线包相 同、仿皮质如、做工經数手懸柔 铁、正確为客魔之血代表性标志 两侧为+字架图案、华丽的血般 鲜红色与主题呼取贴切。

正红色 折线包 给有解目的吉勢公園 军标志、黑日红三色的搭配格外行眼。 打开尺寸约为25CM+10 5CM,标着热 血吉翁的骄傲, 怎可不配备



TRAUMENDE SIST 语德式罗莉的代表典范、木银灯 翠星 石 苍星石 椎蜀 金丝雀 真紅共六 位各具割味的女主角华丽曾场、变身小 钥匙坠赐身陪伴、幪田纯也要糗事情。

類成的DEF 東西 學 伊莉亚 康五位人气女性角色,O版形象格外可要令 Fate的冲击力链線,由他们来点弧俯的 特包、钥匙、生活每天都多一点华丽。

. 表盘图案: 家更加搞笑可爱,让你忍不住一天多看! -表盘图案则是经典的凉宫春日大头鬼脸! (色表带:超大的表盘和表带图案与A数相!



色素 语 帯 。公S团长字样,表数图图。 公B团长字样,表数图图。 是为十足的源言者已



美金的版章

| 日本日本日











## **一经的私见所籍**

●以审判长 - 初尔卡迪亚帝国 - 达尔马斯 卡王国的标志为主题的项键,完全真实再 现游戏中的设定,感受置身游戏中那个空 脏翱翔的幻想世界吧。



●前后表壳根据赛色甲霉的化较物作而来,打开后内侧侧有经典名句"lask of thee art thou my Master?" 表盘是精致的赛芭恩家 附带特制表袋



● (死神) 中人气最高的角色是谁? 自然 是既可爱又搞笑的瑜啦! 这个K歌之王的弱 玩偶制作舞致. 手持麦克风劲敏热舞. — 絵认真的表情生动有趣



●和△款的材质相同、描起来手服舒适 大小也在24+13CM左右、手举双剑 身着死霸袭、炒气凛然、放在自己的 床头或者送人,都一样别出心裁

## EMASS THE STATE OF

●仿皮质地、手感舒适制作精细,打开尺寸约22 5×9 5CM 钱夹的正面和内侧均 有福音战士的标志,另附带EVA身份卡





● (侦探们的領观歌)主題權,前面印有 烫金柯兩图案并讓有金屬标志牌。





●青柳立夏的猫耳機样可爱的令 生活蛋白的互换和定四、耳朵用 多类。尾巴用别针圆定,白色版 蛋脆镜彩。用来COS小叽、自娱 自乐或者参加活动绝对令你成为 全场焦点—



**小得把视线挪开发度真实度都完** 超可爱要可拿终 題可爱要可 **完全再现** 







精鄉还原度與中俄发神父母中俄发神父母中,如今 巴 納特罗德所統大人不知



●全套包括基拉 露娜玛丽亚和斯斯拉·高约10CM 每款都有便服版 军服城2套造型,且关部、上下身 配件等关节均可插拔



仕游戏中 星米宽6度米左右 戏中所佩戴的饰 终幻想12》中的









●赛芭的威风飘气,绝对是Fate受到 欢迎的原因,幅子做工速气性好,前 方的LOGO绣花更是一针一线充分体



影谁写 · 男女同样适合佩戴那句看名的台词一点。 那句看名的台词一点。 A特有的酷味彻底 O的台词 一あなた Blu 無色級帯上



35国之心 铝配加加强 ●钥匙刃化劈项链,层沙银质地闪 罐华丽光泽。钥匙刃挂坠全长7 5cm 左右,男女皆可佩戴,





●超酷FVA背包: 选用FVA经典红色和黑色搭配而成,正 面印有EVA的经典台词股落和图案。提带宽窄适中,5 女适用转背皆可,持带上附有红色托衬,更便于手拎。

# 新作游戏发售表

当就家们重要运用能率的时候。东京电玩票多半已经落下转着了吧? 任天堂为政 的WN早早开了新假发布会。公布了许多主机新特性。同时公布具体发售日为12月2日。 1855000日元 同时最今人期待的是其价格运中。特受需多的软件得票,在今年年内—— 第14章的任公司的原刊分79时日录号。在64年周里五年以前的转往转票。在今年年内——

	PS2		
hack/Cit. voi2 会社之声	hank(代 3 Vo 2 君想/声	RPG	BANDA
登場核様で	APPLESEED EX	ACT	SEGA
少女的事情	乙女の事情	. AVG	Nineslox
九光祭現学団計 再陷	九茂妖魔学問記リチャージ	AvG	ATLUS
三国志11	三(4) ※ 11	SLG	I KOEI
作事卅纪2500合集	セガエイジス2500 テトリスコレクシモン	670	SECA
<b>以用来记</b>	及那来记	AVG	FOG
がほZ爆发INEO	ドラゴンボ - ルZ スパー キング ネオ	-	10
A DESCRIPTION OF THE PROPERTY	トラコンホールとスパーキングネオ		-
水可燃料2	アイスエイジ2	ac.	* . VeS
WITH THE REAL PROPERTY.	7 122-124		-
车亭 平行线	トライハ パラレルラインズ	BAC	AQI
抚持-创刃战士-	But 1 フレイト ハトラ ス	AUT	SUE
Ø/			
Gift -pnsm-	Gih -prism-	дт	40075
	转生学物 月光录	T AVG	ASMIK-ACE
初生字四 月元宗 卷入争—梅维	マーメイドープリズム	S	D3P
乔乔奇妙智的 由灵血统	ジョジョの奇妙な質性ファントムプラッド	ACT	NBGI
南格子之馆	商格子の官	AvG	日本
水的旋律2-律之记忆-	水の旋律2-線の记忆~	AVG	KD
			8
天使之質	キャプテン賞	SPG	NBG
西蒙 异蔷薇战争	シムーン 昇亜義战争	S.G	MM
MOLAMIRABILE	封印のリマージョン		
火影忍者-導入-木叶之境II Princess & Princess	NARUTO-ナルト-ホノサスピリッツロ ブリンセス プリンセス	AVG	NBGI MMV-
公主们的危险故学时	<b>逆たちのアブナ</b> い放課品	MAG	-A-161A-
TA TE II TO DESCRIPT A P. P.	MEIC SONY D. A. C. WINES		* 75
假面据人兜	仮走ライダ カブト	ACT	NBGI
4 双上抽等	くじびき アンバランス	5	3/4/6/
光明力量EXA	シャイニング-フォース イクサ	A RPG	SEGA
零之使魔	ぜ口の使い雅	SLG	MMNV-1
	造成マスター	RPG	MAGNOLIA
被命传报 Happiness	テイルズ オブ デスティニ - はげわす	SLG	MMV-I
發太朝申執16 北海道大麻波之养	推大部車铁16 北海道大家渡の非	TAB	HUDSON
<b>前野兵器√先驱</b>	ワイルドア・ムズ ザフィフスヴァンガード		SCE
世界的尽头	World's end	AVG	PhinoessSoft
条层推影 新的密罗	フローンインザダーク・ザニューナイトメアー	AVG	MODER
<b>破坏者</b>	BREAKER	ACT	TECMO
子灵机RAYBLADE2 Catao	そ类机ライブレード 2	S.G ACT	CAPCOM
新机动幻想 探之章	Catan ガンパレード・オーケストラ 録の意	AVG	SCE
Sou Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
华之村庆迎您2	ようこそひつじ村2	AvG	S JOCESS
CLANNAD	CLANNAD-クラナド-	AVG	INTERCHANEL
人战略7	人战略VIエクシード	5, 5	********
K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2006	RAC	D3P
*古藝簡影·传说	TOMB RAIDER LEGEND	Armsi	Eidos
◆ 量割传说 4 陳本 別報	<b>全創修</b> 項 4 パチパラ 2	JARPG FTC	SQUARE ENIX
大海与夏天的回忆=	大海と夏の思い出ー	616	36
◆KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・	FTG	SHKPLAYMORE
	ファイタ-ズ ネスツ塩		
hack//G U Vol 3 旅行之意	hack//G U Vol 3 (ような連ぎで	RPG	BANDAI
	ジオラマ战战号状なしベルリン	SLG	MARIONET
分离之。	セハレイトハーノ	SLG	N.D
	ブイエムジャパン	RPG	ASMIK ACE
人書を奉と	儿雷也多上	AC*	CAPCOM
発明之気 式中の城 と支月的製品	シャイニング・ウィンド 式神の域 ~ 七夜月幻想曲	SLG	SEGA
20年00年 年 20月1日 20日 20日 20日 20日 20日 20日 20日 20日 20日 20	ああつ女神さまつ	I AVG	Nos Station Vavetus Yangthe
龙彩	かのフス州でよう	AVG	K-D
長花大战物语 帝部篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	
者とも意便	炎の主配便	ACT	success

3	CE	ACT	KOEL
<b>非</b> 厌?	GENJIS	ACT	SCE
東東甲接 少4	アーマード・コア4	ACT	FROM
各斗之王极限冲击3	キング・オブ・ファイターズ MI3	FTG	SMK PLAYMORE
3.想水浒传6	幻想水设传VI	SLG	KONAMI
2.另种球	変況パワフルプロ野球	SPG	KONAM
收命價性	フェイタル・イナーシャ	RAC	KOE.
7之风暴・百年战争	ブレードストーム・百年战争	ACT	KOEI
所世紀赛车GPX	新世紀GPXサイバーフォーミュラ	RAC	SUNRISE
<b>下天魔界6</b>	新天魔界 VI	S . APG	IDEA FACTORY
ETERNY WINT	NUMBER OF TAXABLE	TAB	MAGNOL A
# 818 W.ST	最强级星 将树7	TAB	MAGNOLIA
N空运航机	グラディウス	STG	KONAM
B BI历 史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
om Clandy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UB) SOFT
<b>克學</b> 6	快拳6	FTG	NAMCO
List The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HJDSON
自之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
198人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
<b>E</b> 應着人4	デビル メイクライ4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
将摒索尼克	ソニック ザ ヘッジホッグ	ACT	
nerta	フェイタル・イナ シャ	SLG	KOEI
<b>电</b> 魂能力	ソウルキャリバ-	FTG	NAMCO
	Wii		
			_

	Wii		_
B级联子球	スーパ モンキ・ボール	ACT	SEGA
Vii Sports	A Sports	SPG	任天衛
<b>利奥制造 舒缓运动</b>	おどるメイドインワリオ	ETC	任天堂
事尔达传说 黎明公主	ゼルダの様以トワイライトプリンセス	A-RPG	任天堂
一大宗密接触Wii	はじめてのWin	ETC	任天堂
<b>並执刀蛇杖NEO</b>	超执刀カドゥケウスNEO	ACT	ATLUS
<b>5</b> 创造 多来诺骨牌	術クルドミノ	ETC	Success
D常必茶的	SDガンダムREVOLUTION	SLG	NBGI
5日的达人	!後日の达人	ETC	NBGI
E 物面合"	たまごつちの	ETC	NBG
リイラヤ大が統	ピカピカだいと - りょ (		
HI	レッドスティール	ACT	UBI
B动高尔克 贯青卡	スイングゴルフ パンヤ	SPG	TEEMO
門大陆	Wing stand	SLG	HUDSON
			-
<b>1</b> 额切样战斗革命	ポケモンバトルレポリュ ション	RPG	任天皇
M. WA NEO	DRAGON BA . / Spaining NEO	ACT.	bandainamico
ecm Nesia	<b>ネクロネシア</b>	ACT	spike
AWA	JAWA	ACT	sp ке
天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	FTG	尔人幸
ERO'S	HERO S	ACT	sp ke
	NAME OF TAXABLE PARTY.		
<b>建设工</b>	Excite Truck	RAC	任天堂
がった場合	日から・カンダム	ACT	bandainamod
化岛机新作 ( 暫定名 )	バイオハザード新作(保題)	AVG .	CAPCOM
(公司.)	牧场物语	SEG	mmv-i
(彰尼者NARUTO	NARUTO-+ルト-	ACT	TAXARATOMY

NBA .	NBA 2K7	SPG	2K Spails
真人 印 中日战场	Morra Kombai Armageddon	FTG	M dway
ts / *	Superman Ref. is	AC T	EΑ
星序中 斯 曲 灵	Starcraft GHOST	ACT	BLIZZARD
彩虹 与3 講前	Tom Clancy s Rainbow Six 3 Black Arrow	ACT	UBI

XBOX360							
全速赛车	Full Auto	RAC	SEGA				
妖精计划	プロジェクト シルフィード	STG	SQUARE ENIX				
天诛 千乱	<b>天谁千鼓</b>	ACT	From Software				
X-MEN公式游戏	X-MEN The Official Game	ACT	UBI				
地球防御军X	地球防御军X	ACT	D3P				
	State 1						
失落的與德賽	ロストオデッセイ	RPG	Microsoft				
OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS				
雷神之镰4	クウェーク4	ACT	ACTIVISION				
360原将	360年後	TAB	SUCCESS				
圣徒的争斗	Saints Row	ACT	THQ Japan				
天读380 ( 暫定名 )	天诛360 (保護)	ACT	FROM SOFTWARE				
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft				
莲龙	ブルードラゴン	RPG	Microsoft				
暗黑行动	オペレーションダークネス	ACT	SUCCESS				
动物圆管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS				
(外級Online	待道オンライン	ACT	SPIKE				
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM				
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO				
三国計神(智定名)	三国封神(銀額)	ACT	Idea Factory				
KOF 极规冲击380	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE				
生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM				
装甲核心4	アーマードコア4	STG	FROM SOFTWARE				
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNXPLAYMORE				
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster				
A列车进行曲 X	A列车 de tkou X	SLG	Artdink				
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI				
死或生沙滩接球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO				
超级机器人对战	スーパーロボット対战	ACT	BANPRESTO				
MotoGP 2006 终极赛车技术	MotoGP Ultimate Racing Technology 2008	RAC	THQ Japan				
<b>登</b> 英英豪	The Outfit	FPS	THO Japan				
光环3	Halo3	FPS	Microsoft				

	NGC		
极品飞车 生死卡本谷	Need for Speed: Carbon	RAC	EA
The Party of the P			
美国职棒2007	Backyard Baseball 2007	5P%	ATARI
複尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 黎明の姆 A.RPG	ARPG	任天堂
动物之森2	どうぶつの真2	RPG	任天堂
是之卡比	量のカービイ	ACT	任天堂
大金刚赛车	ドンキ-コングレーシング	RAC	任天皇
光速跑者21号	アイシールド21	AVG	任天宫
超级纸片马图赛	スーパーペーパーマリオ	ACT	任天堂
大全形木柄喷形赛	ドンキーコング たるジェクトレース	ACT	任天皇

GBA						
超级方块霸王IIX	スーパーパズルファイターIIX	ETC	CAPCOM			
首都高ADV	首都高パトルアドバンス	RAC	元气			
大家的软件系列-围棋	みんなのソフトシリーズ 围棋	TAB	Success			
少年侦探团-红眼魔人-	少年探偵団 - 紅眼の魔人 -	AVG	Success			
国夫君的热血合集3	くにおくん 独血コレクション3	ETC	CAPCOM			
超人與特曼鄉球	超人ウルトラベースボール	SPG	Cunture Brain			
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SHIPLAYMORE			
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SWPLAYMORE			
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNEPLAYMORE			
合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNIPLAYMORE			
最終幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix			
龙珠GT进化	ドラゴンボ-ルGT	ACT	BANPRESTO			
	トランスフォーメーション					
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂			
Clicking危险	ガチャあぶ	ACT	HUDSON			
微绘幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix			
斯得兰(智定名)	パトランド(假題)	AVG	任天堂			
大金刚城市	ドンキーコングカントリー2	ACT	任天堂			
0	0					
AND SHAPE OF THE PARTY OF THE P	All Indiana	-400				

	PSP				
98289					
英雄传说 空之轨迹	英雄传说 空の軌迹FC	RPG	FALCOM		
雀-三国无双	省-三国无双	TAB	KOEI		
物品航空管理品	ほくは航空管制官	SLG	EA		
空港英雄 那關	エアポートヒーロー部間				
<b>始定制造者编年史</b>	クロニクル オブ ダンジョンメーカー	RPG	TAITO		
	10860	NOSEM.	7.00MV/50		
高达 大提战	ガンダム パトルロワイヤル	ACT	NBGI		
The second second	10.0128	1000	The State of the S		
能量宝石 便携版	パワーストーン ボータブル	ACT	CAPCOM		
新少女学工厂4 使换版	プリンセスメーカー4ポータブル	SLG	Generation-X		
SCHOOL TOWN	EGI ROL	MARKET ST	1000		
天助之门2-武双传-	天地の(72-世収传-	RPG	SCEL		
THE RESERVE OF THE PARTY OF THE	10JI26H	10000	2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		
思議協	表谱 俗(ほむら)	ACT	SPIKE		
自独立はX	エースコンパットX	SLG	NBGI		
成功之空	スカイズ-オブ-デセブション	000			
歴がたま	HIGH	DESCRIPTION	ACCRECATE OF THE PARTY OF THE P		
<b>恶代官港路记</b>	恶代官港游记	SLG	GAE		
が代音楽器が	2006年年	SEG	CALL		
<b>子女贞德</b>	Jeanne d'Arc	S-RPG	SCE		
世界传说	テイルズ オブ ザ ワールド	RPG	NBGI		
光明神话	レディアントマイソロジー	nru	NEGI		
	メタルギアソリッド	ACT	KONAMI		
合金装备做利用	ポータブル オプス	ACI	KUNANI		
學上行动	ホータフルオフス		and the same of th		
The state of the s	テイルズ オブ デスティニー2	RPG	NRGI		
宿命传说2	ナイルス オファスティニー2	HPG	NDGI		
	The second secon	RAC	SCEI		
★GT赛车4 MOSILE	グランツーリスモ4モバイル	AVG	NOWPRO		
怒災之村	怨灵の村	SPG	FA		
NFL Street	NFL Street		100		
魔界战记	<b>廃界ウオーズ</b>	SRPG	日本一		
EX人生游戏PSP	EXA & # - APSP	SLG	ATLUS		
TGM-K	TGM-K	ETC	ARIKA		
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG			
<b>9</b>	虫	SLG	GAE		
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE		
大战略PSP	大战略 ポータブル	SLG	元气		
火影忍者Portable	NARUTO - ナルティメイトボータブル	ACT	BANDAI		
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix		
英雄传说5	美维传说V	RPG	NBGI		

英權性認力	关键符记V	RPG	MBGI			
	NDS					
	o letoutoi					
头脑锻炼。DS汉字之章	いい头を丸くする。DS汉字の章	ETC	IEK			
头脑锻炼。DS计算之章	いい場を丸くする。DS计算の意	ETC	IEK			
头脑锻炼。DS常识、疑难之章	tい大き丸(する。DS常识、境间の意	ETC	IEK			
口袋妖怪 钻石	ポケットモンスタ - ダイヤモンド	RPG	任天堂			
口袋妖怪 珍珠	ポケットモンスターバール	RPG	任天堂			
失眠之夜与方块之日…。	眠れない夜とパズルの日には…。	PUZ	JALECO			
同忆之光	REMINDELIGHT	BPG	TAITO			
财团法人日本汉字能力	财团法人日本汉字能力	ETC	Rocketcompeny			
检定协会公认 汉检DS	检定协会公认深检DS					
TEM IN 40 W M. WINDS	to A SEI					
DS电击文库 ANISON	DS申由文庫 アニソン	ETC	MEDIAWORK			
可要小MOS	かわいい行犬DS	SLG	MTO			
以确以确变色龙DS	くるくるカメレオンDS	ETC	STAR FISH			
冰河世纪2	アイスエイジ2	ACT	MONKEYGAMES			
准斗! 自制机器人	激斗! カスタムロボ	A-RPG	任天堂			
海金者	ロードランナー	PUZ	HUDSON			
暴风传说	テイルズ オブ ザ テンベスト	RPG	NBGI			
	張 夏					
伊苏 战略版	イース ストラテジ	SLG	MI			
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO			
真女神特生DS	真女神转生DS	RPG	ATLUS			
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE			
我们的木阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI			
机动战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI			
恶魔城德拉克拉	恶魔域ドラキュラ	ACT	KONAMI			
逆转载到4	逆转般刺4	ETC	CAPCOM			
勇者斗恶龙怪兽篇J	ドラゴンクエスト モンスターズジョーカー	RPG	SQUARE ENIX			
			60			

动漫游戏周边 期期好礼不断 新\$4品88660 &

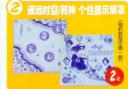
# PRESENT

第一时间仔细阅读《电软》 第写回两卡就会赢得好运

## 本期抽奖截止时间 11月1日

参加方法:凡填写《电子游戏效件》当期回函卡并寄 回脑辅部者。即可参加该筋持续活动,有机会成为 各种精美礼品的联母者:另外,中国电联协议及各个 相应栏目的参与者。也将成为我们的幸运者之一.得 副我们送出的炭品。具体微型规则将参见各栏目的相 关键明。注意享项:回高于条项。





## 189期中奖名单

① 方面 广东省/林格斯、北京市/ 刘伯文

② 5. 山东省/刘婷、吉林省/李蒙、安徽省/田奇、江东省/孙翰、河北省/王网、广东省/伍周宁、上南市/陈梦郎、江苏省/李川、广西/方培俊、广东省/朱晓朝

3 号等。山东省/江家飯、广东省/ 等惠乐、浙江省/张寅、广西/龙敏博、山东省/姜震、湖北省/刘可宏、 山东省/姜震、湖北省/刘可宏、 山东省/王丰

● 等些,北京市/刘凯、广东省/吴 广、重庆市/林双锋、湖南省/钟松 林、广东省/刘高颖、北京市/黄亮、 贵州省/刘云华、新疆/邓钢、安徽/张 启良、江西/乐源

河北省/王鹏

6 米 北京市/张訓、辽宁省/常 源、浙江省/为河湖、福建省/林宗 天津市/徽海、河北省/赵剑、郑北省/ 黎乐成、广西/朱夔虹、北京市/孙朝、 北京市/昭朝于、宋龙亚/王志、天津 市/杨丽生、北京市/曾天龙、北京 市/香杰、北京交/襄正义、四川省 /富豐

(2) 万里、福建省/陈泽青、山东省/ 丁旐林、江苏省/王琪、上海市/陈浩 亮、甘肃省/冠云、安徽省/孙乔





## ⑤ 多用精致磁夹



# 圣斗士星矢多用卡片收纳



## 海贼王精致挂扣



# ② 名侦探柯南纪念笔袋



### 中国电玩榜中奖名单

FATE專題/士郎人供:河北省/高機 是特定 研報于集長區: 天津市/胡俊 铨、上海市/张辰、黑龙江/韩亮、北 京市/杨伟、广东省/苏志坚、江东 省/于銀兴

同球王子青春学四护宫:上海市/ 张泽毅、广西/歌文龙、辽宁省/郭级 宇、四川省/姚嘉成、浙江省/梁農 泽、北京市/张丽丽、北京市/胡泊、 厂东省/文乐 50

COVER & EXCLUSIVE BITERVIEW // // // // 徐若瑄 // // //

## SoCool 本月特大选题

東京政府教を特品刊内別册 pm's、Texwood、G-STAFI ASCINVOOD、AVIA、addes DADA、Karl Karli, states bush、anyhow、Froviderat。 最新学出版画品日本

10

定价20元 推广价:15元

周年庆典带您把控派证男家风「杨废」[乡村][摇滚][军装]四大风

# CRAZYBOY

Part 1\_WILD POWER 使逐年照风, 绝对抢眼的狂热装扮 Part 2 7 DAY LIFE 四大风格之店员 时尚示范野男孩风

HAPPY CODINEAR

向搜证周索》并京沪街牌湖店庆安县场 区:2013年6月十各店村品提前偷食

全国上市热买中

